
N° 6
Micro NEWS
Novembre
Décembre 1987
N°6-19F
Belgique: 139 FB
Suisse: 5,50 FS
Micro NEWS
SCOOP
ARCHIMEDES
LE 32 BITS FAMILIAL
APPLE SUR
LE FRONT
RUSSE
MSX PORNO
ST HANTÉ
IBM/SEGA/
AMIGA
LE SPECTRE
D'HEBDOGICIEL
M 2843 - 6 - 19,00 F
3792843019000 00060
INTERVIEW
HULIN LE GÉANT



LE LASER A LA CARTE.

NON-IMPACT LBP 8 II

Faites votre choix : l'imprimante laser de Canon LBP 8 II vous offre de nombreuses possibilités d'impression. Compatible avec un large éventail de systèmes, elle est équipée en option d'émulations. Elle exécute parfaitement tout ce que vous lui demandez, et particulièrement les travaux d'édition. Dans le silence, la rapidité, et la pureté d'image du laser. Et avec la capacité graphique que lui permet sa mémoire de 512 K extensible en millions d'octets. Ce qui la fait passer avec la plus grande aisance du simple traitement de texte aux graphiques les plus élaborés.

Avec sa cartouche interchangeable, la LBP 8 II ne nécessite pas d'entretien. Elle fait partie de la nouvelle génération des imprimantes non-impact que Canon met à votre disposition pour répondre à tous vos besoins.

DECIDEMENT, ELLE M'INTERESSE CETTE CANON LBP 8 II.

Nom ____________________

Société ____________________

N° __________ Rue __________

____

Code postal __________ Ville __________

__________ Tél. __________

Je souhaiterais recevoir votre documentation complète sur la Canon LBP 8 II. Demande d'information à renvoyer à : Département S.P.I. Canon France, 93154 Le Blanc-Mesnil Cedex. Tél. : 16 (1) 48.65.42.23.

Canon

Haute technicité, haute simplicité.



SOMMAIRE

MICRO NEWS est édité par SANDYX S.A au capital de 250.000 F
20, passage de la Bonne Graine
75011 PARIS. TEL : 43.38.32. 32
Directeur de la publication et Rédacteur en chef :
Jean-Michel Berté
Ont collaboré à ce numéro :
Jean-François Balaine *(MSX)*
François Bensignor *(Musique)*
Laurent Bernat *(Atari ST)*
Jean-JacquesConnet *(Amiga, Télématique)*
Mikhaïl Glasnot *(Apple)*
Jean-François Hudo *(B.D)*
Jacques Lindecker *(Ciné/Vidéo)*
Jean-Michel Maman *(MSX, Sega)*
Pascal Maumy *(Compatibles PC)*
André Schmitt *(Technique)*
Dominique Véret *(Consultant B.D)*
Correspondants à l'étranger :
U.S.A. : Mina Cosnefroy
Japon : Fuminori Takahashi
Angleterre : Christian Allwood
Belgique : Gérald Van Halteren
Maquette : Jean-Marc Gasnot
Illustrations : Carali, Jean-Yves Duhoo, Georges Gauthier
Crédit photos : Marc Martin
Publicité : Corinne Guichard (47.00.22.11)
Administration : Isabelle Berté
Photogravure : ARCOFFSET/PSC
Impression :
Imprimerie La Haye-Mureaux
Dépôt légal : 1987 N° 24074
ISSN 0984-9629
Distribution NMPP

Tirage de ce numéro : 50.000 exemplaires

VISMO

84, bd Beaumarchais - 75011 PARIS

Métro : Bastille ou Chemin-Vert — **Tél :** 43.38.60.00

LA BOUTIQUE DU COMPATIBLE

Nos ordinateurs sont vendus avec certificat de test



SUPER NOUVEAUTE

• JASMIN FIRST +

256 K RAM-EXT. 640 K - 4,77 MHz - 1 lecteur 5" 1/4 - 360 K - (2e lecteur en option) - Carte vidéo CGA - Sorties parallèles - Souris - Joystick - DOS 3.2 + GW basic.

l'ensemble avec moniteur **4900 TTC**



• JASMIN TURBO HQ2
4.77/8 MHz

640 K RAM - Souris - DOS PLUS - GEM - TURBO PASCAL - MASTER MIN - Alimentation 150 W - 2 lecteurs 5" 1/4

7690 F TTC

PROMO PACK JASMIN

PACK N°1 :JASMIN HQ2 + MONITEUR MONOCHROME.................... 7985F TTC

PACK N°2 :JASMIN HQ2 + IMPRIMANTE CITIZEN 120 D(avec cable)...... 8950 TTC

PACK N°3 :JASMIN HQ2 + IMPRIMANTE STAR NL10 (avec cable)......... 9600 TTC

PACK N°4 :JASMIN HQ2 + MONITEUR COULEUR .... 9600 TTC

PACK N°5 :JASMIN HQ2 + MONITEUR MONOCHROME + IMPRIMANTE CITIZEN 120 D(avec cable).............. 9800 TTC

PACK N°6 :JASMIN HQ2 + MONITEUR MONOCHROME + IMPRIMANTE STAR NL 10(avec cable)............ 10500 TTC

PACK N°7 :JASMIN HQ2 + MONITEUR COULEUR + IMPRIMANTE CITIZEN 120 D (avec cable)............ 11500 TTC

PACK N°8 :JASMIN HQ2 + MONITEUR COULEUR + IMPRIMANTE STAR NL 10 (avec cable).................... 12000 TTC

PACK N°9 :JASMIN HQ 20Mega + MONITEUR MONOCHROME......... 12500 TTC

PACK N°10:JASMIN HQ 20 Mega + MONITEUR MONOCHROME + IMPRIMANTE CITIZEN 120 D..... 14300 TTC

PACK N°11:JASMIN HQ 20 Mega + MONITEUR MONOCHROME + IMPRIMANTE STAR NL 10 ...... 14900 TTC

PACK N°12:JASMIN HQ 20 Mega + MONITEUR COULEUR .... 14000 TTC

PACK N°13:JASMIN HQ 20 Mega + MONITEUR COULEUR + IMPRIMANTE CITIZEN 120D..... 16000 TTC

PACK N°14:JASMIN HQ 20 Mega +MONITEUR COULEUR + IMPRIMANTE STAR NL 10 .... 16800 TTC

PROMO PACK AT 32 +

PACK N°15:JASMIN AT 32 + MONITEUR MONOCHROME.... 17000 TTC

PACK N°16:JASMIN AT 32 + MONITEUR MONOCHROME +IMPRIMANTE CITIZEN 120 D 18600 TTC

PACK N°17:JASMIN AT 32 + MONITEUR MONOCHROME + IMPRIMANTE STAR NL 10 19200 TTC

PACK N°18:JASMIN AT 32 + MONITEUR COULEUR ..... 18300 TTC

PACK N°19:JASMIN AT 32 + MONITEUR COULEUR ..... + IMPRIMANTE CITIZEN 120D 20300 TTC

PACK N°20:JASMIN AT 32 + MONITEUR COULEUR + IMPRIMANTE STAR NL 10 20980 TTC

PACK MONITEUR EGA

(carte + moniteur ega)

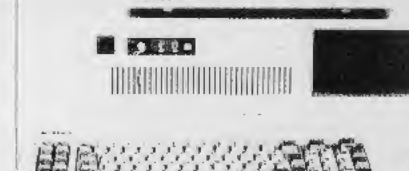
JASMIN HQ 2 11600 TTC — JASMIN HQ 20 16200 TTC — JASMIN AT 32 20500 TTC

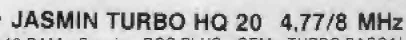
JASMIN AT 32

- Compatible IBM AT 512 Ko, double vitesse commutable au clavier 6 MHz et 12 MHz.
- Carte monochrome compatible Hercules.
- 2 ports imprimantes, 1 port série.
- 1 lecteur 1.2 Mo et 1 lecteur 360 Ko.
- 1 disque dur de 32 Mégaoctets.
- Clavier AZERTY PRO. 102 touches avec flèches séparées MS-DOS 3.3 + GW BASIC.
- Tableur SUPERCALC 3 de computer associate.

Promo : AT 32 + Mon. couleur : 19 990 F TTC

16 990 F TTC





• JASMIN TURBO HQ 20 4,77/8 MHz

640 RAM - Souris - DOS PLUS - GEM - TURBO PASCAL - MASTER MIN - MS DOS 3.x - GW BASIC SUPER CALC 3 - Alimentation 150 W - 1 lecteur 5" 1/4 - 1 disque dur 20 MB rapide.

12790 F TTC

• JASMIN TURBO HQ 22

Semblable au HQ 20 avec 2 lecteurs 5" 1/4.

13990 F TTC

• JASMIN TURBO HQ 30

Semblable au HQ 20 équipé en plus d'une carte contrôleur permettant d'obtenir plus de 30 M Oct. (format RLL).

13790 F TTC

• JASMIN TURBO HQ 32

Semblable au HQ 30 avec 2 lecteurs 5" 1/4.

14990 F TTC

• JASMIN SUPER SPEED 30

Semblable au HQ 30 équipé en plus de la carte speeder 80286. Un compatible XT à la vitesse d'un AT.

15590 F TTC

• JASMIN SUPER SPEED 32

Semblable au super speed 30 avec 2 lecteurs 5" 1/4.

16790 F TTC





COMPATIBLES IBM/EPSON

P R O M O

IMPRIMANTE (avec cable)
80 Col.130 Cps NLQ

1920 Frs TTC

D I S Q U E T T E S

P R O M O

GOLDSTAR 5P1/4	DF/DD	48 Tpi	BTE DE 10	70,00 Ttc
GOLDSTAR 5P1/4	DF/HD	96 Tpi	BTE DE 10	215,00 Ttc
GOLDSTAR 3P1/2	SF/DD	135 Tpi	BTE DE 10	160,00 Ttc
GOLDSTAR 3P1/2	DF/DD	135 Tpi	BTE DE 10	180,00 Ttc

DISQUETTES 5P1/4 BOITE BLANCHE
DF/DD 48 Tpi Qtee minimum 10 BOITES
350,00 Frs TTC

EDITO

Nous n'allons pas vous faire le coup du super-numéro hyper réussi du plus beau journal du monde.
Passer d'un bimestriel mono-ordinateur à un bientôt mensuel qui fuse de toutes parts, dans un style folâtrant qui cache plus de rigueur qu'il n'en a l'air, n'est pas tâche aisée.
Même si ce numéro n'est pas encore à la hauteur de nos ambitions, l'équipe entière de MICRO NEWS nage dans la plus benoîte béatitude quasi-pontificale... Car il y règne déjà une telle complicité interne pimentée de confiance et de respect mutuel, que nous sommes certains d'être capables de vous livrer, d'ici les deux prochains numéros, un pesant de MICRO NEWS qui va en décoiffer plus d'un! Alors considérez, comme nous, ce numéro comme le marche-pied du piédestal d'un micro-nirvana mensuel qui sera bientôt là.
A très bientôt donc, dans la bonne humeur, l'aisance et la décontraction ; on n'est pas sur cette terre pour s'ennuyer et ceux qui pensent le contraire sont trop buggés pour cette fin de siècle.

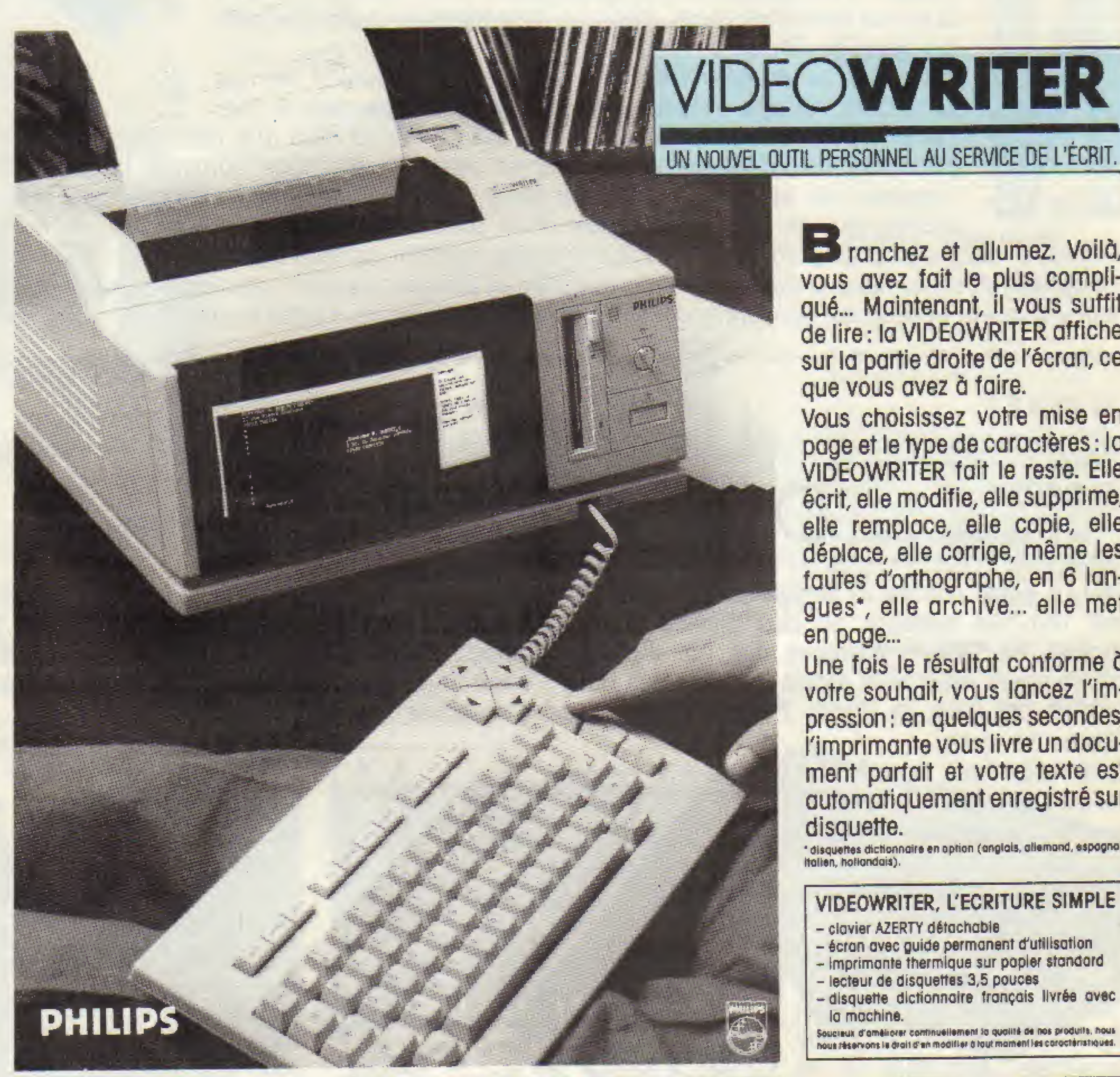
LE SPECTRE D'HEBDOGICIEL

Pour un grand nombre de personnes du "métier", ce seul nom fait ressurgir, au plus profond du moi viscéral, les terreurs ataviques que l'on avait cru définitivement estompées depuis l'invasion des Huns conduits par Attila, la Grande Peste de 1337 et la Bête de Gévaudan.
Et ne voilà-t-il pas, dans un journal qui s'appelle **MICRO NEWS,** que réapparaissent quelques uns de ceux qui firent les affreux jours de feu **HEBDOGICIEL** : Boris l'émargé du KGB et Mikhaïl le bolcheviste - tous deux dûment patentés de la Place Rouge, et dont l'ultime et légitime ambition est de devenir sous-chefs archivistes à la PRAVDA - Ben, le rocker allumé qui ne jure que par Bill Haley et Madonna, J-M Gasnot, le célèbre maquettiste, l'immonde Carali, dessinateur fou qui réaffûte ses crayons en jubilant ; Jack "On s'fait une toile" Lindecker, Jean-Yves "Ubu" Duhoo, et même, attention on annonce à l'horizon l'incommensurable Brisou, dit "Columbo", dit "Elliot Ness", dit "Maigret", qui a raté sa vocation et semble bien être à côté de sa plaque d'inspecteur de police.

Alors retremblez braves gens, le suspense commence et les paris sont ouverts : ces animaux-là sont-ils aussi méchants qu'ils en ont l'air? Le directeur de publication (fouet en main) arrivera-t-il à dompter ces dangereux énergumènes? Ou bien paiera-t-il chèrement son audace à pénétrer ainsi dans la cage aux fauves? Les réponses à ces graves questions au prochain épisode.
Ceux qui veulent prendre des paris peuvent envoyer (avec le montant de leur abonnement) des billets de 100 francs à **MICRO NEWS.** D'avance merci!

La rédaction

MAINTENANT TAPER C'EST SIMPLE



VIDEOWRITER

UN NOUVEL OUTIL PERSONNEL AU SERVICE DE L'ÉCRIT.

Branchez et allumez. Voilà, vous avez fait le plus compliqué... Maintenant, il vous suffit de lire : la VIDEOWRITER affiche sur la partie droite de l'écran, ce que vous avez à faire.

Vous choisissez votre mise en page et le type de caractères : la VIDEOWRITER fait le reste. Elle écrit, elle modifie, elle supprime, elle remplace, elle copie, elle déplace, elle corrige, même les fautes d'orthographe, en 6 langues*, elle archive... elle met en page...

Une fois le résultat conforme à votre souhait, vous lancez l'impression : en quelques secondes, l'imprimante vous livre un document parfait et votre texte est automatiquement enregistré sur disquette.

* disquettes dictionnaire en option (anglais, allemand, espagnol, italien, hollandais).

VIDEOWRITER, L'ECRITURE SIMPLE

- clavier AZERTY détachable
- écran avec guide permanent d'utilisation
- imprimante thermique sur papier standard
- lecteur de disquettes 3,5 pouces
- disquette dictionnaire français livrée avec la machine.

Soucieux d'améliorer continuellement la qualité de nos produits, nous nous réservons le droit d'en modifier à tout moment les caractéristiques.

Bon de commande
à retourner à MSX VIDEO CENTER - 89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Nom ______________________ Prénom ______________________

Adresse ______________________

Ville ______________________ Code postal ______________________

Je vous commande une VIDEOWRITER et je vous joins un chèque bancaire de **4590 F. Port gratuit**



INFOGRAMES

Bivouac

Simulation sportive restituant une escalade en montagne avec tous ses préparatifs. La course est semée de nombreux obstacles (glaciers, névés, parois rocheuses, etc.) et les conditions météorologiques sont prises en compte. Bref, c'est pas mal du tout et ça change des sempiternels World Games et autres Winter Games. (Simulation sportive pour PC, ST, Amstrad et Thomson).

Marche à l'ombre

Inspiré d'une chanson de Renaud, ce logiciel vous propose de résoudre un cornélien dilemne: comment aller au concert en mob alors que la vôtre vient d'être fauchée par une bande de zonards. En version originale ça donne un truc du genre "comment conduire ta zessegon au cercont si on t'a québra ta meule? Attention tare ta gueule..." Bref, vous devrez retrouver les morceaux de la mobylette, puis récupérer deux places pour le concert avant qu'il ne soit trop tard. (Jeu d'aventure/action pour PC, ST, Amstrad et Thomson).



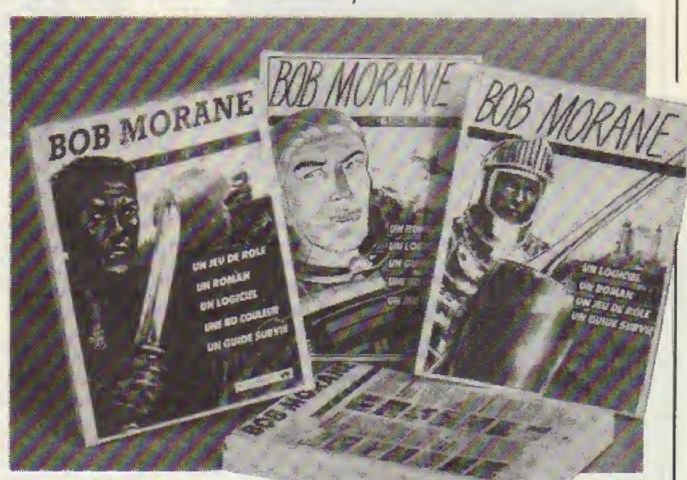
Bob Morane

Trois logiciels inspirés de ce héros concrétisent les visions d'Infogrames en matière de jeu d'aventure. Chaque programme est en effet livré avec un roman, une BD, un guide de survie (sic!) et un livre dont vous êtes le héros.

Bob Morane Jungle : vous devez sauver le trésor des Chibchas des griffes de l'Ombre Jaune. Ce jeu d'aventure/action propose un univers varié où vous devrez ffronter de nombreux dangers.

Bob Morane Science Fiction : vous devez retrouver votre ami Bill Ballantine enlevé par l'Ombre Jaune et prisonnier dans un lieu reculé. Affrontant l'espace intersidéral, vous devrez triompher des robots et androïdes de votre ennemi juré.

Bob Morane Moyen-Age : empêchez l'Ombre Jaune de s'emparer du Saint Suaire caché dans le château du comte de Savoie au 13e siècle. Bonne chance... (Jeux d'aventure/action pour Amstrad, Thomson, Atari ST, PC et compatibles).





Iznogoud

Vendu avec un album BD de la série du même nom, ce jeu est inspiré de l'oeuvre du dessinateur Tabary. Incarnant le grand vizir, vous n'avez qu'un but: devenir calife à la place du calife... L'inévitable Dilatlarath est bien entendu présent et s'avère toujours aussi fidèle. (Jeu d'aventure graphique pour PC, ST, Commodore, Amstrad et Thomson).

UBI SOFT

Le maître des âmes

Ersatz de Donjon et Dragon pour Amstrad, ce logiciel propose une réalisation de qualité. Il se distingue principalement par ses graphismes et son interface utilisateur fort accessible. (Jeu de rôle pour PC, ST et Amstrad).

Trivial Pursuit

Inspiré du jeu de société du même nom, ce logiciel apparaît en version ST.

Le nécromancien

Dans ce jeu d'aventure à dialogue interactif (c'est-à-dire qu'il s'agit d'un jeu de rôle!), vous devez secourir un ami en danger. Vous devrez pour cela surmonter bien des épreuves et affronter la colère du terrible Nécromancien.(Jeu de rôle pour PC et ST)

L'anneau de Zengara

Ce nouveau jeu d'aventure devrait être dans la tradition Ubi et sortira bientôt. (Jeu d'aventure pour Amstrad, PC et ST).

Zombi

Premier produit Ubi, ce jeu d'aventure entièrement graphique vous met face à de nombreux morts-vivants. Il est désormais disponible sur Atari ST ainsi que sur PC et compatibles.

Masque

Cette enquête policière dont l'intrigue se déroule à Venise existe maintenant sur PC et ST.

Ubi annonce la sortie de **Defender Of The Crown (Cinemaware)** sur Macintosh et de **Déjà Vu (Mindscape)** sur Atari ST.



ÈRE INFORMATIQUE

Bubble Ghost

Ce jeu d'aventure de qualité vous propose de déplacer une bulle de savon en soufflant dessus. Irréprochable à tous points de vue, ce logiciel est réellement amusant et a convaincu les américains: ils l'ont acheté 50 000 dollars! (Jeu d'arcade pour Atari ST)



Captain Blood

Cette aventure intergalactique délirante vous réserve bien des surprises. Effets 3D d'enfer, graphismes somptueux et bande sonore digitalisée sont au rendez-vous. Le plus étonnant reste cependant la possibilité de communiquer avec des créatures extra terrestres. (Jeu d'aventure pour Atari ST).

Oxphar

Ce jeu d'aventure pour Amstrad doit sortir prochainement. Il propose des graphismes de qualité inconnue sur Amstrad et devrait s'imposer pendant de long mois, compte-tenu de la complexité de l'énigme. (Jeu d'aventure pour Amstrad).

COBRA SOFT

Turlogh le rodeur

Inspiré d'une BD de Thierry Cailleteau, ce programme vous propose d'incarner Turlogh dont la tâche est de retrouver la sphère magique. Cela afin de permettre au roi d'échapper au hordes barbares. D'après Cobra, il s'agit du premier "logiciel dont vous êtes le héros". Ça reste à voir. (Jeu d'aventure pour Amstrad, Thomson, Atari, PC et compatibles).

La marque Jaune

Tiré de la célèbre BD **"Blake et Mortimer"**, ce programme suit la trame de l'album du même nom. Question: est-ce aussi efficace? (Jeu d'aventure pour Amstrad et Atari ST).

(**Meurtres en série** et **HMS Cobra** sont disponibles en version Atari ST.)

ATARI

D'après certaines sources, les 520 STF seront prochainement livrés avec **lecteur de disquettes double face**. Il ne s'agit évidemment pas d'une décision marketing puisque cela risque de faire chuter les ventes de 1040. Il semblerait que cette décision aie été imposée par un sous-traitant las de se compliquer la vie en faisant des drives simple face pour un seul client...

Au dernier Comdex, un **émulateur** efficace pour Atari ST a été présenté: il accepte les lecteurs de disquettes Apple, ce qui permet de charger directement des disquettes au format Macintosh. Léger défaut: on parle d'un prix d'environ 5000 F pour le drive plus l'émulateur.

Atari a présenté au Comdex un **compatible AT** avancé. Cette présentation a cependant de quoi faire rire lorsque l'on sait que le PC Atari présenté au CES de Las Végas, il y a pratiquement un an, n'est toujours pas disponible.

AMSTRAD

Alors que pour la première fois de son histoire Amstrad annonce une machine avant sa sortie (le PPC, voir rubrique PC), les premiers bilans d'Amstrad Expo arrivent. Celle-ci s'est tenue du 6 au 9 novembre Porte de Versailles à Paris et a confirmé l'attirance de la marque pour l'univers calme des milieus pro. Bref, pour l'amateur de micro il n'y avait pas grand chose à voir: les vraies nouveautés étaient carrément absentes! Donc, si vous n'y êtes pas allé, rassurez-vous car vous n'avez rien perdu!

ARCHIMEDES

Avant-première!

L'Archimedes, l'ordinateur qui calcule plus vite que son ombre, est déjà en démonstration à Paris chez: **Vismo. 84, Bd Beaumarchais. 75011 PARIS. Tél: 43.38.60.00.**



LORICIELS

Loriciels continue son expansion en couvrant davantage les marchés étrangers (RFA, Espagne et Australie!). Signalons aussi la création de **Loriciels United Kingdom** en Grande Bretagne. Associée avec la société Elite au niveau marketing et distribution, cette structure est fonctionnelle depuis fin septembre.
Enfin, une antenne régionale a été créée à Annecy. Programmeurs, graphistes, musiciens et autres scénaristes de cette région y sont les bienvenus et pourront éventuellement rejoindre l'équipe animée par Frédéric Spada et Christophe Perrotin.
Studio d'Annecy. 2, bd Decouz. 74000 Annecy. Tél: 50.57.02.20

Forteresse

Ce jeu d'aventure vous transportera, par l'intermédiaire d'images digitalisées, jusqu'à l'époque médiévale afin de secourir



Gwendoline. C'est la première production du Studio d'Annecy. (Jeu d'aventure pour PC et Amstrad).



Mission



Ce jeu d'action possède plus de 80 salles infestées de nombreux agresseurs. La question est de savoir si vous pourrez les vaincre... (Jeu d'action pour PC et compatibles).

Interpréteur C

Ce logiciel tant attendu des amateurs de programmation en C sur Atari ST est enfin disponible. Il permet d'accéder direc-



tement aux routines Gem et possède une boîte à outils avec fenêtres, menus et autres raffinements du même genre. Il est de plus capable de gérer huit programme grâce à son éditeur pleine page intégré. (Langage de programmation pour Atari ST).

Karma

Ce jeu d'aventure combine, d'après Loriciels, diplomatie, stratégie, gestion et scènes d'arcade. A voir... (Jeu d'aventure pour PC et compatibles).

MICROIDS

Quad

Encore une simulation de conduite, mais cette fois on a droit à quatre roues. On se retrouve au guidon d'un espèce de Buggy. De bon moments en perspective... (Simulation de conduite pour Amstrad).

Super Ski

Cette nouvelle simulation de ski devrait apporter un balon d'oxygène aux amateurs du genre lassés par l'éternel Winter Games.

GP 500

Les versions Commodore 64, Atari ST et PC de cette simulation de conduite moto seront distribuée aux USA et au Canada par Broderbund Software sous le nom de Superbike Challenge. Les nombreuses modifications nécessaires à cet accord vont de plus déboucher sur la sortie d'une nouvelle version de GP 500 en France et en Angleterre.

Un nouvel éditeur hollandais vient de faire son apparition sur le marché MSX français: **Radarsoft**. Les 4 titres suivants sont déjà disponibles.

Breaker

Voici un casse-briques pour MSX 2 qui utilise le mode 256 points sur 212 en 256 couleurs (screen 8). Il y a 500 tableaux à découvrir dans un scrolling vertical parfait. On peut jouer avec le clavier, la manette ou la souris. Les effets sonores sont agréables.

Radx-8

Une bataille d'espace avec un superbe scrolling et des graphismes très variés. Entre Laydock et Zanac.

Tempo Typing

C'est un cours complet de dactylographie qui suit le système d'apprentissage aveugle où l'on apprend à taper sans regarder le clavier. Cette méthode unique et amusante comporte 7 leçons combinées avec un jeu de rapidité où l'on doit taper des mots avant qu'ils n'atteignent un rayon laser. Pour claviers azerty et qwerty.



Dynamic Publisher

Voici pour la première fois un logiciel de P.A.O. (Publication assistée par ordinateur) sur MSX. Ce programme n'est pas une adaptation d'un logiciel déjà existant, mais une création originale pour le MSX 2, exploitant particulièrement bien ses ressources graphiques.
Dynamic Publisher est un logiciel semi-professionnel de mise en page qui permet de créer toutes sortes de documents prêts à imprimer. Les manipulations sont très simples: souris et fenêtres déroulantes, et la démonstration fournie est impressionnante. Le programme fonctionne avec toutes les imprimantes en sortie Centronics, MSX ou autres, y compris les imprimantes laser. Il contient également un traitement de texte, un éditeur de séries de caractères et un programme de dessin.
Nous ferons prochainement un banc d'essai complet sur ce logiciel qui nous semble promis à un grand succès. En effet, son rapport qualité/prix est exceptionnel (il vaut moins de 500 francs). Avec ce programme, les points de vente MSX sont désormais en mesure de proposer un système complet et performant de P.A.O. semi-professionnelle pour environ 5 000 francs (ordinateur MSX 2 + imprimante + Dynamic Publisher). Cette formule devrait combler tous ceux qui, sans disposer d'un gros budget, ont besoin de créer des supports d'information : fanzines, journaux de lycées ou d'associations, brochures diverses.
L'utilisateur MSX qui possède déjà un MSX 2 et une imprimante ne devrait pas non plus se priver de ce programme, qui lui permettra sans difficulté d'imprimer lui-même des documents originaux de qualité : invitations, C.V., posters, menus, thèses... ou déclarations d'amour !

Ces 4 logiciels **Radarsoft** sont des disquettes MSX 2.
Radarsoft a l'intention de développer toute une série de programmes professionnels pour le MSX 2.

Extension MSX 2

Incroyable ! Au moment où plus personne n'y croyait, la voilà, bien réelle devant nos yeux ébahis, dans les bureaux de Micro News : l'extension MSX 2 NEOS MA-20. La chose se présente en deux parties : d'abord une cartouche classique puis une autre cartouche deux fois plus longue avec à l'arrière une sortie RGB, une sortie vidéo et une entrée audio.
Plusieurs problèmes apparaissent aussitôt. D'abord les deux ports cartouches sont mobilisés, ce qui interdit l'utilisation d'un drive externe ou même d'une cartouche. Très gênant. Ensuite ça ne fonctionne que sur un moniteur, et pas sur un téléviseur secam. Et tertio, l'écran reste désespérément vert, adieu les couleurs.

MSX 2 sans drives : ils arrivent !

Alors nous essaierons de mieux tester l'engin la prochaine fois, le temps nous manquant pour ce numéro-ci. Nous vous le montrerons en photo (si vous êtes sages) mais pas d'excitation, cette extension ne sera sans doute pas importée, elle est trop chère et ne serait pas compétitive face aux MSX 2 sans drive qui arrivent. Surprise, ils ne sont pas entièrement japonais (quoique made in Japan) puisque ce sont des Philips, référence 8220. On dirait un VG 8020, mais c'est un MSX 2 !

MADE IN JAPAN

Les jeux suivants devraient prochainement arriver en France :

Strange Loop, cartouche Dexter Soft MSX 1.
Jeu d'action et de stratégie où, revêtu d'une combinaison spatiale et aidé d'un propulseur dorsal, vous explorerez les multiples salles d'un vaisseau plein de mystères, rempli de machineries inquiétantes et défendu par des créatures peu vêtues. Attention à ne pas succomber à leur charme !





Scramble Formation, cartouche Taito méga-rom MSX 2.
Attention les yeux ! Les graphismes font très mal dans ce classique revisité en force et qui n'a plus rien à voir avec le Skramble original. Un très beau jeu d'action dans la lignée de Laydock.

Golvellius, cartouche Compile méga-rom MSX 1.
Jeu d'action et d'aventure. Armé d'une épée, vous traverserez tout une contrée aux paysages variés où vous affronterez des centaines de monstres divers. Très agréable à jouer et des graphismes attrayants.



**La grande révolution télématique arrive au galop! La France met en place, avant tous les autres pays, un réseau entièrement numérique oû l'informatique rencontre le téléphone et bouleverse notre quotidien.
Une rubrique indispensable...**

NOUVELLES BRÈVES

CHUTE du Minitel ?

Ceux qui pensaient que la télématique n'allait être qu'une mode passagère ont-ils raison?
Non, manifestement. Télétel est toujours en pleine forme et le Minitel est rentré dans les mœurs (ou presque!!). Cela dit, on peut certainement avoir quelques craintes au sujet du nombre d'appels. Tous les derniers indicateurs démontrent une baisse du temps de connexion par Minitel.
Est-ce dû à l'affichage du prix de la communication sur la ligne d'état du Minitel?

MINICOM DÉBUT 1988

C'est dans l'esprit d'une réorganisation totale des services vidéotex que les Télécoms vont mettre en service à partir de mars-avril 1988 un nouveau système sur le 11 (annuaire électronique).
Mr Longuet ministre des Télécommunications, a affirmé durant son discours d'inauguration d'INFODIAL son désir de voir se développer un service de messagerie Boîtes Aux Lettres grand public qui portera le nom de MINICOM.
Il s'agit d'un gros investissement de la part de la D.G.T. (6 millions de F). La concurrence jouera t-elle ou bien va t-on vers une centralisation télématique?

LE MINITEL, FLEURON DU MARKETING DIRECT

Les services à vocations commerciales du type Télémarket (ventes par correspondance) ne font que s'accroître. Le Minitel devient alors un véritable outil grand public. Pierre Bellemarre vient, en association avec le groupe MAURY-SYSMARK, de conclure un accord sur le fameux projet de téléshopping sur TF1. En partant de l'idée développée par "HOME SHOPPING NETWORK", une des plus grande chaîne TV de vente par correspondance aux Etats Unis, TF1 va mettre sur pied une nouvelle émission. La vente direct avec l'utilisation du Minitel et du média télévision.
Qu'en pense la CNCL? Et bien elle est contre (le Home Shopping n'est pas un programme!!!) mais les organisateurs négocient toujours.

MATÉRIEL

"LE RÉPONDEUR"

C'est KORTEX, la société créée voilà deux ans par Philippe Lumbroso, Henri Tebka et Eric Constantini, trois jeunes mordus de communication et de télématique, qui a développé ce fameux boîtier qui se veut être LE répondeur du Minitel. Il s'agit d'un boîtier qui se branche sur le côté de votre terminal. Les possibilités offertes sont extraordinaires! Un répondeur interrogeable à distance (jusque là rien de spécial), réponse à un appel par une voix synthétique, messagerie boîte aux lettres, stockage et édition d'écrans vidéotex, dialogue en direct de Minitel à Minitel, répertoire téléphonique avec numérotation automatique... Bref l'idéal! Et tout cela géré par de véritables fenêtres sur le minitel! "Le pied"! "Le répondeur" est très attirant et son look futuriste vous fera certainement craquer!
Ah oui, le prix public : 2.520 F H.T.



INTERFACE MINITEL/MIDI

Ceux qui veulent étendre les possibilités de leur synthé vont être heureux en sachant que MICROMUST lance sur le marché un boîtier permettant la liaison Minitel sur une prise Midi.
Le boîtier "MIDITEL" permet le stockage de 8 à 82 Ko suivant le modèle, ce qui correspond à 2.000 ou 8.000 évènements.
Prix du boîtier 1.530 F ou 2.280 F TTC

OU EN EST-ON?

Que se passe t-il du côté des messageries roses, très aimées de M. Longuet? Tout n'est pas fini loin de là... L'offensive des moralistes ne fait que s'accroître. On a d'ailleurs vu cet été des affiches, dans le métro parisien, contre ces messageries dégradantes! La seule arme possédée actuellement par la DGT contre ce "fléau" est la baisse des tarifs du kiosque télétel (3615) promise pour la fin de l'année, avec la mise en place d'un nouveau palier à 45 F/heure obligeant les fournisseurs de services à limiter, voir à supprimer leur investissement publicitaire.

Mais cette solution est-elle bonne? Ce sont justement les plus gros services grand public (la plupart axés sur le rose) qui resteront, vu leurs moyens financiers!

Pour ce qui est des anecdotes, c'est à l'occasion du débat sur la sécurité sociale que M. Daniel Millaud, sénateur centriste, à évoqué la possibilité de taxer les messageries à vocation érotique, afin de réduire les prix de vente des matériels pour les handicapés!

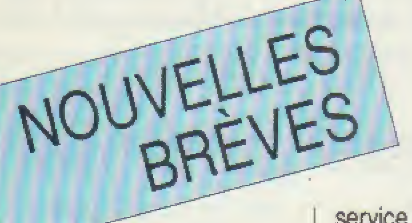
Evidemment la proposition n'a pas été retenue mais elle montre bien que la guerre est loin d'être finie. Même Charles Hernu, maire de Villeurbanne, à mis son grain de sel en interdisant les affiches de ce type! Sa requête aboutira t-elle?

ON RIGOLE! ON RIGOLE!



Ludo, la célèbre messagerie télématique de chez SYTEM (le plus puissant centre serveur, avec plus de 300.000 heures de connexions par mois) a été piratée! Des petits fûtés ont réussi à trouver des bugs (erreurs de programmation, pour les novices) dans les jeux primés. Ce qui veut dire qu'ils ont réussi à empocher quelques dizaines de Walk-Man, sans compter les fours à microondes et les platines lasers!

Ce sont les programmeurs qui vont se faire tirer les oreilles...







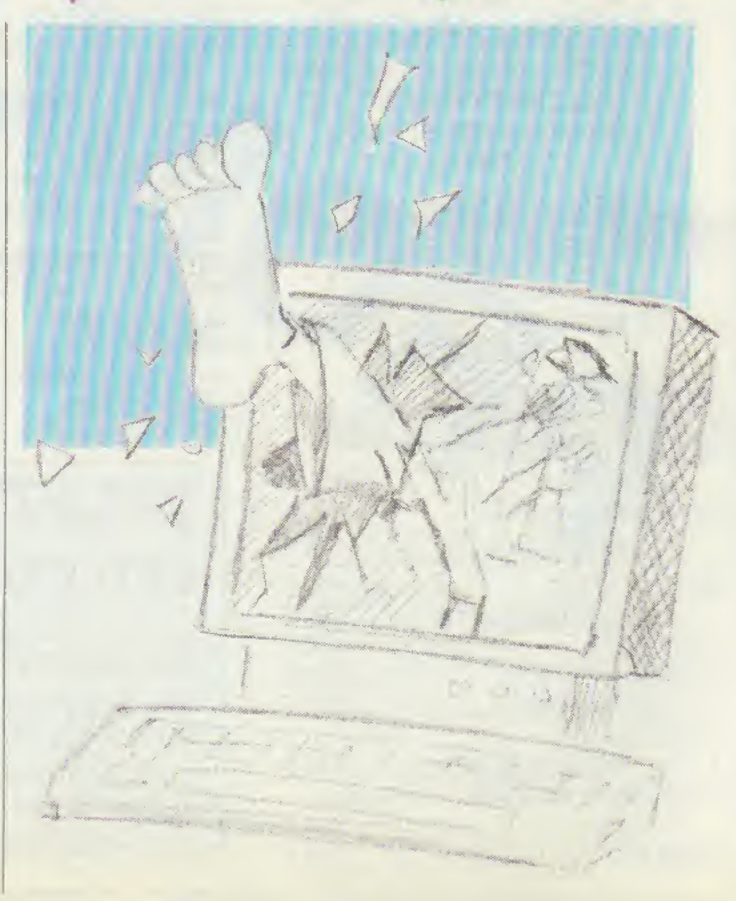


CHAÎNES TÉLÉ... TOUS AU COIN!

Malgré la puissance médiatique des chaînes de télévision, leur service télématique respectif ne fait pas recette! Comment peut-on croire qu'une chaîne comme TF1, pour la nommer, n'a que quatre connectés un dimanche après-midi sur la messagerie dialogue? Incroyable! Ne parlons pas non plus de M6, qui fait un score plus que minable...

A quand une véritable association Minitel et Médias (TV & Radios)?

Avec CANAL +?



LA CINQ DANS LA BOÎTE MARRON

On attendait depuis longtemps l'arrivée d'un service télématique pour la cinquième chaîne de Télévision (prochainement 3615 code "LA CINQ").

Pour le moment le service ne marche pas encore. Attendons pour voir! Gros investissement dans tous les cas par la chaîne d'Hersant. C'est la société EDITEL, filiale de S.I. fondée par M. Grégoire Sentilhes, illustre personnage de la télématique française (ne me demandez pas pourquoi!) qui a réalisé le serveur. Pour les éventuels pirates, essayez, une fois le serveur ouvert, le code PRESSE au sommaire!!... Surprise.



89 bis, rue de Charenton,
75012 PARIS - Tél. : 43.42.18.54 +
Ouvert du mardi au samedi
de 10 h à 19 h
Métro : Ledru-Rollin ou
Gare de Lyon

Cartouches en exclusivité.
Importation directe du japon.
Quantité limitée.

SUPER TRITORN MSX2	290 F	CASTLE EXCELLENT	290 F
VAXOL	290 F	FANTASM SOLDIER	290 F

NOTICE EN ANGLAIS

PROMOS

ORDINATEUR CANON V20
+ 1 CARTOUCHE MUE ou BALANCE
790 F

ORDINATEUR CANON V20
+ 1 CARTOUCHE MUE OU BALANCE
+ IMPRIMANTE CANON T22A
+ MANETTE CANON VJ200
1 590 F

ORDINATEUR CANON V20
+ 1 CARTOUCHE MUE OU BALANCE
+ LECTEUR K7 PHILIPS
+ MANETTE CANON VJ200
1 150 F

ORDINATEUR CANON V20
+ 1 CARTOUCHE MUE OU BALANCE
+ LECTEUR K7 PHILIPS
+ IMPRIMANTE CANON T22A
+ MANETTE CANON VJ200
1 850 F

MONITEUR PHILIPS 7502 MONOCHROME	890 F
LECTEUR DE DISQUETTES SONY HBD50	1 790 F
BOITE RANGEMENT 40 DISQUETTES 3 1/2	99 F
RENDEZ-VOUS AVEC RAMA D	190 F
L'AFFAIRE D	190 F
L'HÉRITAGE K7/D	149 F
HYDLIDE MSX2/D	190 F
MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE K7/D	190 F
PASSAGERS DU VENT MSX2/D	190 F
REGATE K7/D	149 F

MANÈGE D/MSX1 et 2	149 F
SOFT CALC D/MSX2	290 F
SOFT GRAPH D/MSX2	290 F
SOFT FONCTION D/MSX 2	290 F
SOFT STOCK D/MSX 2	320 F
LA GESTE D'ARTILLAC K7	190 F
MANDRAGORE K7	165 F
OMEGA PLANETE INVISIBLE K7	165F
GEOGRAPHIE K7	99 F
DIALOGUE AVEC UNE SAUTERELLE K7	99 F
LIRE VITE ET BIEN K7	99 F
MICROPROCESSEUR K7	99 F
LOGO cartouche	490 F
INSPECTEUR Z cartouche	169 F
PLANETE MOBILE cartouche	169 F
AVENGER K7	75 F
FUTURE KNIGHT K7	75 F
INTERNATIONAL KARATE K7	75 F
TRAILBLAZER K7	75 F
KRAKOUT K7	75 F
EUROPEAN GAMES K7	49 F
MX BASE K7	75 F
MX CALC K7	75 F

Nouveautés

DYNAMIC PUBLISHER (Logiciel de mise en page) MSX 2/ D	490 F
TEMPO TYPING D/MSX1/MSX2 (cours de dactylographie)	190 F
NEMESIS 2	230 F
BREAKER D/MSX2	149 F
RAD-X D/MSX2	149 F

NOUVEAUTES
METHODIC SOLUTIONS
K7 : 95 F - D : 120 F

ALPINE SKI
BATTLE CHOPPER
HARD BOILED
HYPE
INDY 500
LIFE IN THE FAST LINE
POLICE ACADEMY 2
SPEED BOAT RACER
TT RACER

LEATHER SKIRTS D/MSX2 190 F

GRATUIT !

JEU CONCOURS PERMANENT

SUR PLACE VOUS JOUEREZ A UN NOUVEAU JEU DE TIR SPECIALEMENT CREE POUR VOUS !

CHAQUE JOUR LE MEILLEUR SCORE GAGNERA UN DES NOUVEAUX JEUX METHODIC SOLUTIONS.

A NOEL LE FINALISTE GAGNERA UNE CONSOLE SEGA OU UNE IMPRIMANTE CANON !

ORDINATEURS MSX2

PHILIPS NMS 8255 (2 Drives 720 K)+ 3 JEUX :	3 490 F
PHILIPS NMS 8280 (2 Drives 720 K + Souris + Digitaliseur d'images intégré + Logiciel de traitement d'image) :	8 250 F

MONITEURS COULEUR

PHILIPS CM 8801 :	2 290 F
PHILIPS CM 8832 :	2 690 F

MONITEUR MONOCHROME

PHILIPS 7502 :	890 F

LECTEURS DE DISQUETTES MSX

SONY HBD30-W (720 K) + contrôleur HBK-30 :	2 990 F
SONY HBD50 (360 K) :	1 790 F

LECTEUR DE CASSETTES MSX

PHILIPS VY0030 :	350 F

DISQUETTES PAR 10

5"1/4 MD/1D :	49 F
3"1/2 MF/2DD (135 TPI) :	190 F
CASSETTE C20 :	5 F (11 = 50 F)

IMPRIMANTES MSX

SONY PRNC-41, COULEUR :	990 F
SONY PRN-M09 :	2 690 F
PHILIPS NMS 1421 :	2 490 F
CANON T22A :	790 F

MUSIQUE

CLAVIER MUSICAL PHILIPS NMS 1160 :	1 190 F
PHILIPS MUSIC MODULE NMS 1205 :	790 F

MANETTES DE JEUX MSX

QUICKSHOT 7 :	75 F
JOYPAD SONY JS-33 :	99 F
SONY JS-C75 (à infrarouge) :	195 F
SONY JS-75 (à infrarouge, avec capteur) :	245 F
JOYBALL (tir auto.) :	190 F
HYPERSHOT KONAMI :	99 F
TRACK-BALL CAT :	350 F
SOURIS NEOS MS-10 :	350 F

ACCESSOIRES MSX

CABLE HI-FI POUR MUSIC MODULE :	65 F
CABLE MAGNETO :	65 F
KIT D'AZIMUTAGE MAGNETO :	95 F
CABLE IMPRIMANTE :	250 F
ROULEAU PAPIER SBC 431 :	35 F
2 ROULEAUX PAPIER CANON TP-221 :	120 F
RUBAN SBC 427 :	89 F
RUBAN SBC 428 :	110 F
RUBAN SBC 436 :	135 F
CARTOUCHE DONNÉES SONY HBI-55 :	95 F
RS-232C :	1 190 F
SYNTHETISEUR VOCAL MSX 1 (français) K7 :	290 F
DISQUETTE :	350 F
PORT RALLONGE SYNTHE VOCAL :	120 F
BOITE 40 DISQUETTES 3"1/2 :	99 F
BOITE RANGEMENT 150 DISQUETTES 3"1/2 :	195 F
TABLETTE GRAPHIQUE PHILIPS NMS 1150 :	990 F

JEUX EN CASSETTES A 29 F

ASTRO PLUMBER
BACKGAMMON •
BARNSTORMER
BUZZ OFF •
CHACK 'N POP •
CHORO Q •
CHICKEN CHASE
CONGO
CRIBBAGE
DARTS
DIAMOND MINE
EDDIE KIDD JUMP CHALLENGE
FRONT LINE
ICE
JOURNEY CENTER OF THE EARTH
MILK RACE
MR. DROID
MOON RIDER
MSX ARTIST
NORSEMAN •
OLE
PANIQUE
RASTERSCAN
SALVAGE
SCENTIPEDE
SHARCK HUNTER •
SMACK WACKER
SNAKE IT
SOUL OF A ROBOT
SPACE BUSTERS
SPACE RESCUE
SWEET ACORN •
TURMOIL
VESTRON
WORLD CUP SOCCER
ZOOT

• 32 K

JEUX EN CASSETTES A 49 F

BMX SIMULATOR
BOOM
BOARDELLO
BOP
BUSTER BLOCK
CANNON BALL
CASTLE BLACKSTAR
CHILLER
COLONY
DYNAMITE DAN
EUROPEAN GAMES
FEUD
FIRE HAWK
FLASH GORDON
FOOT-VOLLEY
FORMULA ONE SIMULATOR
GANGMAN
HOPPER
HUSTLER
INVADERS
INVASION
JACKLE & WIDE
JUMPIN ' JACK
KICK IT
KNIGHTIME
LAZY JONES
LE MANS
MAC ATTACK
MAZES UNLIMITED
MOLECULE MAN
MR WONGS LOOPY LAUNDRY
MUTANT MONTY
NUTS & MILK
OCTAGON SQUAD
OH NO
PANEL PANIC
PROFESSIONAL SNOOKER
ROBOT WARS
ROCKET ROGER
SEA KING
SHARK HUNTER
SKY HAWK
SPACE WALK
SPECIAL OPERATIONS
SPEED KING
SPRINTER
STORM
STREAKER
SURVIVORS
TERMINUS
TIMETRAX
VAMPIRE
VIDEO POKER
VOIDRUNNER
XYZOLOG
WINTER OLYMPICS

JEUX EN CASSETTES A 75 F

ALIEN 8
APEMAN STRIKES AGAIN
AUTOROUTE
AVENGER
BOUNDER
CITY CONNECTION
CRAZY GOLF
CUBIT
D-DAY
EXERION
FOOTBALLER OF THE YEAR
FORMATION Z
FUZZBALL
GUNFRIGHT
HARVEY SMITH SHOW JUMPER
HOT SHOE
HUYMPHREY
ICE KING
INTERNATIONAL KARATE
JET SET WILLY 1 ou 2
KNIGHTLORE
KRAKOUT
MANIC MINER
MAYHEM
MEANING OF LIFE
NIGHTSHADE
NINJA 1 ou 2
OIL'S WELL
PUNCHY
SNAKE RUNNER
STARQUAKE
THE HEIST
TIME CURB
TOP ROLLER
TRAILBLAZER
VALKYR
WHO DARES WINS 2
WIZARD'S LAIR
ZORNI

JEUX EN CASSETTES A 95 F

ADVENTURE QUEST
ARKANOID
ARMY MOVE
ATTACK OF KILLER TOMATOES
AU REVOIR MONTY
BATMAN
BEAMRIDER •
BOULDER DASH 1ou 2
BUCK ROGERS •
CONGO BONGO
COSMIC SHOCK ABSORBER
CYBERUN
DARKWOOD MANOR
DEATH WISH 3
DECATHLON
DEMONIA
DESOLATOR
EGGY
EMERALD ISLE
GAME OVER
GHOSTBUSTERS
GROG'S REVENGE
HEAD OVER HEELS
HERO
HOWARD THE DUCK
JACK THE NIPPER 1ou 2
MARTIANOIDS
MASTER OF THE LAMPS
OCTOPUS
PASTFINDER •
PENTAGRAM
PITFALL 2 •
RED MOON
RETURN TO EDEN
RIVER RAID
RUNNER
SLAPSHOT
SORCERY
TUER N'EST PAS JOUER
SPY VERSUS SPY
10TH FRAME
THE DIARY OF ADRIAN MOLE
THE HEIST
THE WAY OF THE TIGER
WINTER EVENTS
WINTER GAMES
WORM IN PARADISE
ZAKIL WOOD
ZAXXON •

• 32 K

CASSETTES PRIX DIVERS

L'AFFAIRE VERA CRUZ	165 F
LA GESTE D'ARTILLAC	190 F
MANDRAGORE	165 F
OMEGA PLANETE INVISBLE	165 F

COMPILATIONS

COMPILATIONS 4, 5, 6, 7

K7 :	95 F
D :	120 F

COMPILATION 4
(Scentipede, Boom, Mac Attack, Space Busters)
COMPILATION 5
(Kick It, Hopper, Space Rescue, Oh Shit)
COMPILATION 6
(Ice, Moon Rider, Smack Wacker, Robot Wars)
COMPILATION 7
(Panique, Panel Panic, Snake It, Mazes Unlimited)

COMPUTER HITS (6 jeux)	95 F
COMPUTER HITS 10 (10 jeux)	149 F
FIVE STARS (Eldon, Manic Miner, Barnstormer, Zoïds, Shark Hunter) :	95 F

KID KIT
(L'héritage, Pyroman, Je compte, Images, Règlement de compte, Solfège, 1 K7 Audio, Stylo, etc...) K7 ou D : 299 F

MSX CLASSICS
(Grog's Revenge, Bounder, Valkyr, Guntright) 145 F

MSXTRA
(Blagger, Disk Warrior, 3D Knock-Out, Super Bowl) 75 F

SILICON DREAMS
(Snowball, Return to Eden, Worm in Paradise) 145 F

SUPER SELLERS 1
(Jet Bomber, North Sea Helicopter, The Heist)
K7 : 145 F, D : 175 F

SUPER SELLERS 2
(Drome, Time Curb, Confused)
K7 : 145 F, D : 175 F

UNBELIEVABLE
(Nightshade, Gunfright, Alien 8, Knightlore) : 145 F

SOFT-CARDS A 99 F

BACKGAMMON
BARNSTORMER
CHACK'N POP
CHORO Q
FRONT LINE
LE MANS
SHARK HUNTER
SWEET ACORN
THE WRECK
XYZOLOG

SOFT-CARD ADAPTATEUR POUR TOUS MSX : 75 F

PROMO : ADAPTATEUR + 1 JEU AU CHOIX : 159 F

CARTOUCHES A 79 F

- BUTAMARU PANTS
- DRAGON ATTACK
- FRUIT SEARCH
- HEAVY BOXING
- MR CHING
- PICTURE PUZZLE
- SPACE MAZE ATTACK
- STEP UP

CARTOUCHES A 149 F

- CIRCUS CHARLIE
- COMIC BAKERY
- DUNKSHOT
- HOLE IN ONE
- MOPIRANGER
- ROLLERBALL
- SUPER BILLIARDS
- THE WRECK
- TIME PILOT

CARTOUCHES A 190 F

- ANTARTIC ADVENTURE
- ATHLETIC LAND
- CHOPLIFIER
- EGGERLAND MYSTERY
- GREEN BERET
- HOLE IN ONE PRO
- HYPER SPORT 1 ou 2
- LODE RUNNER
- TWIN BEE
- MAGICAL KID WIZ
- MAPPY
- MIDNIGHT BROTHERS
- PIPPOLS
- RAID ON BUNGELING BAY
- RELICS
- SKY JAGUAR
- SPACE CAMP
- SUPER COBRA
- TANK BATTALION
- TOPPLE ZIP
- TRACK AND FIELD 1 ou 2
- YIE AR KUNG FU 1

CARTOUCHES A 230 F

- BOSCONIAN
- BOXING
- DIG DUG
- FOOTBALL
- GALAGA
- GALAXIAN
- GAMES MASTER
- HYPER RALLY
- HYPER SPORT 3
- KING'S VALLEY
- KNIGHTMARE
- NEMESIS
- NEMESIS 2
- PAC-MAN
- PENGUIN ADVENTURE
- PING PONG
- Q BERT
- RAMBO
- ROAD FIGHTER
- SALAMANDER
- TENNIS
- THE GOONIES
- THE MAZE OF GALIOUS
- YIE AR KUNG FU 2

CARTOUCHES MSX 2

EGGERLAND MYSTERY 2 : (MSX 1 & 2)	230 F
HOLE IN ONE SPECIAL	230 F
METAL GEAR	290 F
SUPER RAMBO SPECIAL	290 F
SUPER TRITORN	290 F
VAMPIRE KILLER	290 F

JEUX AACKOSOFT

cassette : 95 F — disquette : 120 F
cassette $$$: 75 F — disquette $$$: 99 F

- ALPHAROID
- BEACH HEAD
- BOUNCE
- BREAK-IN
- CHIMA CHIMA
- CHOPPER 1 $$$
- COME ON PICOT
- CONFUSED
- COURAGEOUS PERSEUS
- CRUSADER
- DAWN PATROL
- DOTA
- EXTERMINATOR $$$
- FLIGHT DECK
- HAPPY FRET
- INCA
- JET BOMBER
- LIFE IN THE FAST LINE
- MACROSS
- MR. JAWS $$$
- NORTH SEA HELICOPTER $$$
- OIL'S WELL $$$
- PICO PICO
- POLAR STAR
- POLICE ACADEMY $$$
- PROTECTOR
- SAILOR'S DELIGHT $$$
- SCIENCE FICTION $$$
- SKOOTER
- SNAKE
- SPY STORY
- STAR FIGHTER $$$
- STAR WARS $$$
- THE TRAIN GAME $$$
- ZANAC

JEUX CASSETTES/DISQUETTES PRIX DIVERS

GREEN BERET D	145 F
L'HERITAGE	149 F/149 F
ILLUSIONS	149 F/190 F
LODE RUNNER D	190 F
MACADAM BUMPER	159 F/159 F
MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE	190 F/190 F
PYROMAN	149 F/190 F
REGATE	149 F/149 F

JEUX DISQUETTES MSX 2

BAD MAX (720 K)	290 F
BREAKER	149 F
CHOPPER 2,	145 F
L'AFFAIRE	190 F
HYDLIDE	190 F
INFINI	290 F
LES PASSAGERS DU VENT	190 F
RAD-X	149 F
RED LIGHTS OF AMSTERDAM	190 F
RENDEZ-VOUS AVEC RAMA	195 F
THUNDERBALL	145 F
T.N.T.	190 F
WORLD GOLF	290 F

EDUCATIFS BASIC

CUBE INITIATION AU BASIC (4 cassettes + manuel)	295 F
DIALOGUE AVEC UNE SAUTERELLE	99 F
INITIATION AU BASIC 1 OU 2	179 F

MUSIQUE

ASTROMUS	190 F
INTRODUCTION A LA MUSIQUE	179 F
MUE (C)	99 F
MUSIX	95 F
RYTHMAMUS	190 F

EDUCATIFS

ANGLAIS 1 OU 2	195 F
DEUTSCH WURMCHEN	165 F
GEOGRAPHIE	99 F
LIRE VITE ET BIEN	99 F
LOGO CARTOUCHE	490 F
LOS GUSANITOS	165 F
MICROPROCESSEUR	99 F
MASTERVOICE WORDSTORE	155 F
MX DISSERT PHASE 1 OU 2	175 F
ORTHOCRACK	185 F
STAR SEEKER (Astronomie)	120 F

GRAPHISME

AACKO DRAW & PAINT (D)	95 F/120 F
CHEESE II + SOURIS (D)	590 F
COLOR PACK	99 F
EDDY II (C)	190 F
EDDY II + TRACK BALL (C)	490 F
GAMES DESIGNER	95 F
PRINT LAB (C)	395 F
KATUVU	149 F
MSX ARTIST	29 F

MATHS

BALANCE (C)	99 F
JE COMPTE (calcul + 4 jeux)	125 F
LE MINOTAURE	160 F
MONKEY ACADEMY (C)	149 F
MX FONCTIONS	175 F
MX MATHS	175 F

SIMULATEURS VOL/COMBAT

ACE OF ACES	95 F
BATTLE OF MIDWAY	120 F
DAMBUSTERS	120 F
JUMP JET	95 F
FLIGHT PATH 737	95 F
SPACE SHUTTLE	95 F
737 FLIGHT SIMULATOR	95 F/120 F
SPITFIRE 40	120 F

JEUX DE SOCIETE ET REFLEXION

BACKGAMMON SONY (C)	190 F
BRIDGE NICE IDEAS (D)	250 F/260 F
CHALLENGER (othello-reversi)	95 F
THE CHESS GAME (D)	95 F/120 F
THE CHESS GAME II (MSX2,3D) (D)	190 F
CHESS MASTER	195 F
CLUEDO (en anglais)	120 F
CONFUSED (puzzle animé) (D)	95 F/120 F
ECHECS (Loriciels)	230 F
MONOPOLY (en anglais)	120 F
OTHELLO COMPETITION	195 F
SOFT MANAGER (D)	149 F
TAROT NICE IDEAS	250 F

☞

UTILITAIRES

AACKO BASE (Disk + K7)	390 F
AACKO TEXT (Disk + K7)	390 F
BILAN PLUS (Comptabilité MSX2) (D)	990 F
DEVPAC	235 F
DEVPAC 80, (D)	390 F
MINICALC	199 F
HOME OFFICE TABLEUR (Tableur + Graphismes, en français) (C)	590 F
HOME OFFICE TEXT (Textes + Fichiers + Mailing, en français) (C)	590 F
MX BASE	75 F
MX CALC	75 F
MX FONCTION D	175 F
MX GRAPH	175 F
MX STAT	175 F
MX STOCK	175 F
MX TELX (D)	590 F
MX TEXT D	175 F
PHITEL	190 F
SOFT CALC (MSX 2) (D)	290 F
SOFT FONCTIONS (MSX 2) (D)	290 F
SOFT GRAPH (MSX 2) (D)	290 F
SOFT STOCK (MSX 2)	320 F
TEX	175 F/195 F
TURBO PASCAL (D)	790 F
TURBO TUTOR (D)	469 F
TURBO DATA BASE (D)	690 F

LIVRES MSX

INITIATION AU BASIC	118 F
GUIDE DU GRAPHISME	110 F
56 PROGRAMMES	78 F
JEUX D'ACTION	58 F
JEUX EN ASSEMBLEUR	78 F
ROUTINES GRAPHIQUES EN ASSEMBLEUR	78 F
PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE	78 F
TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR	98 F
ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES	98 F
LE LIVRE DU MSX	110 F
MSX EN FAMILLE	120 F
LA DECOUVERTE DES MSX	150 F
CLEF POUR MSX	150 F
JEUX D'ACTION, HASARD ET REFLEXION	110 F
40 PROGRAMMES PEDAGOGIQUES EN BASIC MSX	95 F
INTRODUCTION AU MSX	108 F
GUIDE DU BASIC	128 F
BASIC MSX : METHODES PRATIQUES	120 F
TRUCS ET ASTUCES POUR MSX	149 F
PROGRAMMES POUR MSX	75 F

PRATIQUE DU MSX 2 185 F

Pour les envois en Province, utilisez ou recopiez le bon de commande. Afin de réduire les frais d'envoi et d'éviter les erreurs, nous n'acceptons pas les envois en contre-remboursement. N'oubliez donc pas de joindre un chèque à votre commande. N'oubliez pas non plus les frais de port (20 F pour les jeux et accessoires et 90 F pour le matériel) à ajouter au montant de la commande.

Si vous désirez un crédit par correspondance, appelez-nous au téléphone : (1) 43.42.18.54 ou écrivez-nous. Dans les deux cas, précisez le matériel désiré ainsi que le montant de versement comptant (de 10 à 20 % du prix total) et le nombre de mensualités souhaitées. Les crédits en magasin sont immédiatement traités par Minitel.

Tous nos envois logiciels ou matériels sont faits le jour même dès réception de votre courrier. Trois personnes travaillent au service des envois afin que vous, amis de Province, soyez servis presque aussi rapidement que nos amis de Paris, qui ont la chance d'avoir leur caverne d'Ali-Baba MSX à portée de métro !

Pour les logiciels étrangers, nous pratiquons souvent l'importation en direct, c'est pour vous l'assurance d'être le premier servi au meilleur prix.

Nous sommes **le seul magasin en France essentiellement consacré au MSX** et tous nos amis clients ne s'y trompent pas : notre compétence, notre dynamisme et le véritable service que nous offrons sont notre meilleure publicité. Notre volume de vente nous permet de vous proposer **des prix étonnants à longueur d'année sur tout le magasin**, et non pas seulement quelques prix alléchants, habilement positionnés sur des produits d'appel.

Dans la jungle informatique où les prix changent si vite, nous avons toujours mis un point d'honneur lors des baisses de prix (et elles sont fréquentes !) à faire une **réactualisation immédiate de nos prix**. En cas de doute, n'hésitez donc pas à nous appeler pour vérifier un prix. Pour tout problème relatif aux achats par correspondance, contactez BERNARD.

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

Bon de commande

à retourner à MSX VIDEO CENTER - 89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Nom ______

Prénom ______

Adresse ______

______

______

Ville ______ Code postal ______

Marque d'ordinateur MSX ______

❑ Je vous commande le matériel suivant : ______

______

______

______

Pour un prix de : ______

❑ Frais de port jeux, livres et accessoires : 20 F

❑ Frais de port matériel : 90 F

TOTAL ______

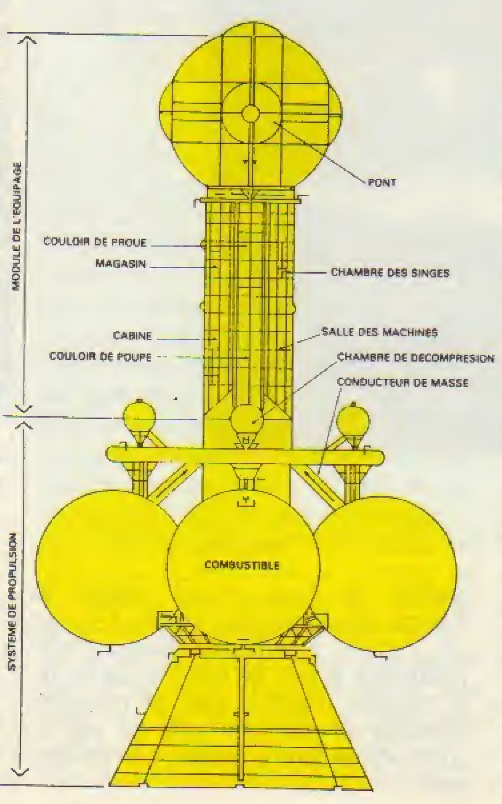


RENDEZ-VOUS AVEC RAMA

Conçu par la firme espagnole Idealogic et distribué en France par Philips, voici le premier grand jeu d'aventure et de science-fiction sur MSX2 : une présentation luxueuse dans un tryptique à quatre volets, accompagné de plans qui auraient ravi Jules Verne ainsi qu'un livret d'aide à la communication avec les extra-terrestres !
Une grisante introduction à l'univers d'Arthur C. Clarke, l'auteur de "2001 : l'odyssée de l'espace".

Les jeux d'aventure constituent une denrée rare sur le marché français. De plus, parmi les quelques produits disponibles figurent peu de logiciels en langue française présentant de surcroit tous les attributs du genre : vaste champ d'investigation, graphismes attrayants, réponses multiples ou formulation écrite. Un tel jeu doit aussi savamment doser la difficulté et offrir un fond de fantaisie et d'humour. A l'évidence le cahier des charges suffit à expliquer le peu d'entrain manifesté par les concepteurs, peu attirés par la perspective de ventes réduites. Des tentatives courageuses mais isolées, à l'image de *Rendez-vous avec Rama*, tentent d'inverser cette tendance.

Ce logiciel, conçu à l'origine en langue espagnole, est inspiré d'un roman, dont il reprend le titre, du plus fameux auteur de littérature fantastique : Arthur C. Clarke. *Rendez-vous avec Rama* relate les premiers contacts de l'humanité avec une forme d'intelligence non humaine, ou plus exactement avec une manifestation d'un génie technologique avancé. La mission consiste à aborder Rama, un vaisseau géant traversant le système solaire, simple étape d'une folle course à travers les galaxies. Cette quête de l'inconnu va être menée par le seul appareil croisant suffisamment près de la trajectoire de Rama. Une fois à l'un des pôles de ce monde cylindrique, il conviendra de pénétrer au cœur du mystère puis d'échapper aux pièges éventuels en utilisant à bon escient les aptitudes des membres de l'équipage avec l'aide de Goldie, un petit singe androïde fidèle et agile.

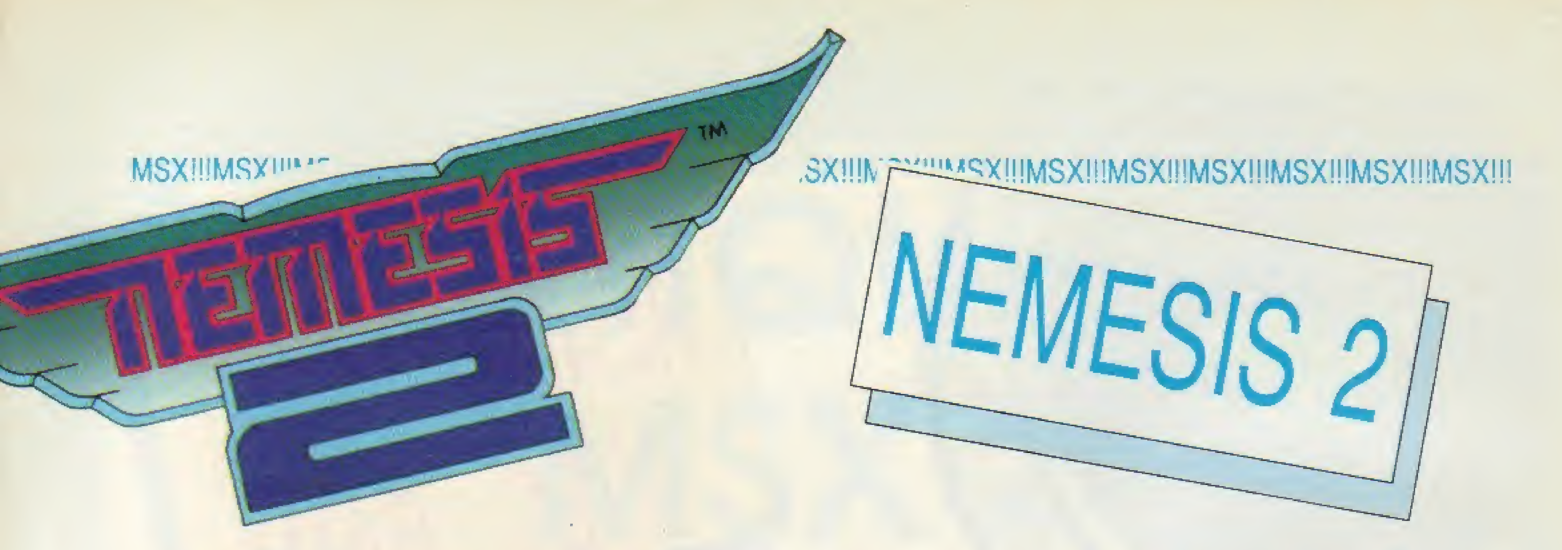


Anticipation...

Au delà de l'intrigue, le programme se distingue par une analyse syntaxique évoluée qui permet les ordres simples, PRENDS ÉTUI par exemple, mais aussi des instructions plus complètes comme : BRANCHE LE CABLE TROIS DANS LE PANNEAU. Le résultat est tout à fait convaincant même s'il complique un peu la tâche du joueur. Les écrans graphiques sont également de qualité, bien qu'un peu décevants au regard des possibilités du MSX2, et les quelques approximations de traduction ne portent pas à conséquence. L'ensemble apparaît bien né, attractif et durable, rappelons qu'il occupe deux disquettes.

La lecture attentive du roman facilitera la perception des évènements et permettra à certains de découvrir une partie de l'œuvre fascinante de Arthur C. Clarke, magicien de l'anticipation.

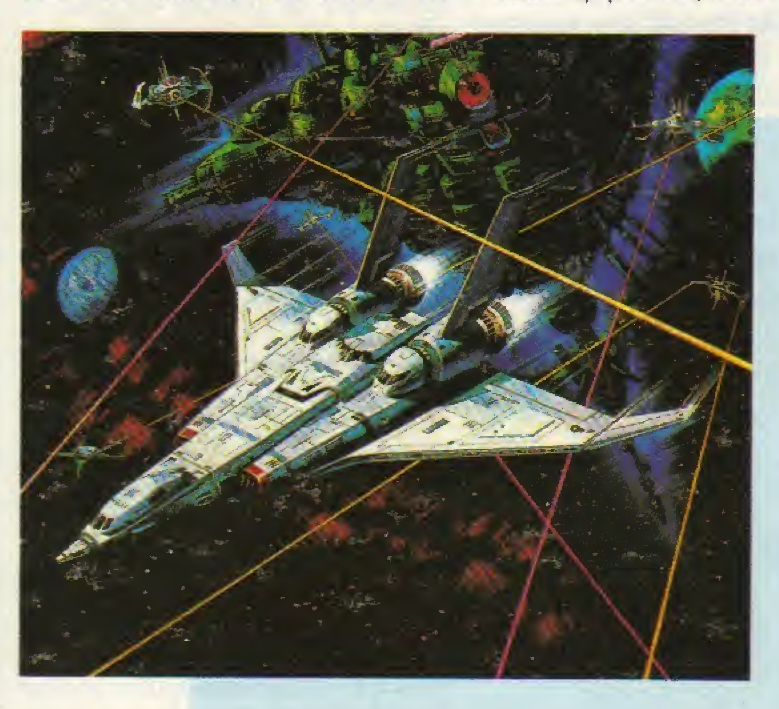
(2 disquettes MSX2, PHILIPS).



NEMESIS 2

Un nouveau Nemesis ! Diable ! Mais quels pièges affreux, quels monstres abominables ont-ils encore été inventer ?!

Nemesis 2 commence comme le 1 : par une phase assez facile où il s'agit avant tout de récolter des pastilles d'énergie. Indispensable afin d'améliorer son armement avant que les choses sérieuses ne commencent ! Cette phase est un peu plus courte, et peut-être même plus simple. Vous n'aurez aucun mal à vous munir d'un bon laser et d'une soucoupe de protection. Une entrée en matière donc plus rapide : c'est mieux.



Votre vaisseau s'engage alors aussitôt dans une grotte sévèrement défendue : astronefs verts et bleus (énormes) qui viennent à votre rencontre, canons et armes diverses collés au sol et au plafond. A descendre tout de suite sous peine d'exploser sous leurs tirs croisés, extrêmement sournois...

Deuxième épreuve : des têtes gigantesques, comme taillées dans un tronc, qui lâchent par leur bouche des cohortes d'aliens ! Le plus gênant est encore qu'elles les lâchent dans votre dos si vous êtes trop avancé...

Nous n'avons pas eu le temps d'aller beaucoup plus loin, mais nous vous promettons un banc d'essai complet et infernal dans le prochain numéro ! En tout cas, c'est net : le nouveau Nemesis reprend l'esthétique et tous les principes de jeu de la première moûture, avec de nouvelles difficultés en plus. Une série qui joue la continuité, et donc le succès. Un nouveau défi !

LA PREMIÈRE CARTOUCHE S.C.C

Cette nouvelle formule magique apparaît pour la première fois sur la jaquette de Nemesis 2... mais ce n'est pas la dernière fois!

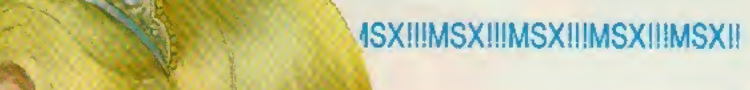


S.C.C signifie "Sound Chip Custom" c'est-à-dire "puce de sonorisation personnalisée". La cartouche Nemesis 2 contient en effet une nouvelle puce électronique, élaborée par Konami, qui décuple les possibilités musicales du MSX et permet d'obtenir des effets sonores polyphoniques à 8 voies, que seuls proposaient jusqu'à présent les grands jeux des salles d'arcade!

Le logo S.C.C est placé sur la jaquette juste à côté du logo méga-rom. Nous sommes certains qu'à partir de maintenant, vos yeux vont scruter les nouveaux jeux dans l'espoir d'apercevoir ce nouveau logo, synonyme de bruitages et musiques d'enfer!

Mais... nous avons gardé le meilleur pour la fin : les effets sonores de Nemesis 2 sont très impressionnants mais le jeu Konami qui arrivera ensuite en France - une course de voiture intitulée **F1 SPIRIT** - est aussi un jeu S.C.C avec une musique et des vrombissements à faire pâlir Alain Prost! Konami, une fois de plus, nous emmène toujours plus loin, et ce n'est pas fini!...

CASTLE EXCELLENT





ACROBATIES ET AVENTURES

Parfois, il n'y a pas besoin d'écrans à vous couper le souffle pour faire un bon jeu. C'est le cas de Castle Excellent. Pas spectaculaire, mais bon.

Pas de surprise sur le thème général : une merveilleuse princesse a été enlevée par d'immondes méchants qui, à leur habitude, ont été la cacher au fin-fond d'un château mystérieux et truffé de pièges. Bref, dieu sait quel traitement ils lui réservent, il y a donc urgence. Vous chaussez vos meilleurs escarpins, une tenue légère pour rester souple, une épée neuve et maniable, et vous franchissez la porte du château. Ah non, pas tout de suite ! Elle est jaune, et elle est fermée. Mais les méchants sont aussi



bêtes que méchants, puisqu'ils ont oublié la clef juste devant la porte. En appuyant sur le bouton de la commande, vous vous élevez dans les airs, prenez la clef, et la porte s'ouvre.
Vous avez déjà en main les règles essentielles de cette aventure. Vous trouverez trois couleurs de portes : jaunes, vertes, bleues, et trois couleurs de clefs, qui bien sûr ouvrent les portes de même couleur. Hélas, une clef ne sert qu'une fois : n'espérez pas, avec la clef jaune de départ, ouvrir toutes les portes jaunes du château ! Vous devrez apprendre aussi à sauter : vous pouvez vous élever assez haut (et vous maintenir quelques secondes en l'air) en appuyant plusieurs fois rapidement sur le bouton. Vous en comprenez la nécessité dès la première seconde de jeu. Un arbalétrier à l'air bougon s'approche de vous. Que faire ? Impossible de dégainer une épée, de tirer au laser, ou même de lui boxer le nez. Il vous touche : pouf, vous êtes mort !

UNE SEULE TACTIQUE: LA DÉFENSE PASSIVE

Ne jetez pas la cartouche par la fenêtre en hurlant votre rage ! Pour l'instant, vous n'avez pas d'arme. Vous pouvez donc seulement sauter pour éviter les ennemis. Tout l'art est donc de s'élever au-dessus de leur tête au bon moment, de les laisser passer, et de continuer votre chemin. Manœuvre qui exige seulement un peu d'observation et beaucoup de timing. Car les ennemis vont et viennent selon un rythme immuable, pour la plupart. Il ne reste plus qu'à étudier leur trajet, et à calculer le moment et la durée du saut en fonction...
Le château comporte 100 salles, logées dans un rectangle de 10 salles sur 10 salles. Les créateurs du jeu ont, pour une fois, pensé à votre confort : au milieu de la règle de jeu (sur papier mat et gris style vieux parchemin, très joli), ils ont reproduit la grille des salles du château. A vous de faire le plan de ce formidable labyrinthe au fur et à mesure de vos découvertes. Car chaque salle comporte divers étages, des couloirs, des passerelles, des ascenseurs, qui communiquent avec les salles voisines, et ne sont pas nécessairement accessibles à partir de la salle où vous vous trouvez. Il faut donc apprendre à faire de longs, de très longs détours, pour aller, par exemple, ramasser ce trésor qui semble pourtant à portée de la main !.. Le plan est absolument indispensable.
Le prince dispose de 5 vies pour retrouver la princesse. Il perd une vie au moindre contact avec tout ennemi. Les trésors ramassés donnent des points. Et, tous les 10.000 points, le prince gagne une vie supplémentaire. Il faut donc inévitablement aller chercher tous trésors qui se présentent, d'autant que certains fournissent en plus des avan-



tages appréciables : armes, flacons d'élixir, plan du château, lampe pour les salles obscures, etc.
On peut être déçu au départ par l'extrême simplicité de Castle Excellent. Mais on s'attache très vite au jeu, qu'il faut concevoir à la fois comme un immense casse-tête et une véritable et méthodique expédition. Il pourra même vous arriver d'être obligé de vous suicider dans une situation totalement bloquée !.. Les amateurs purs et durs de jeux de rôles ou d'aventures feront la moue. Les autres reprendront inlassablement l'exploration de ce labyrinthe ou l'ennemi vous laisse quand même le temps de réfléchir. Et en plus, il existe une option de sauvegarde de votre position sur cassette ou disquette ! Décidément, ces programmeurs-là ont bon coeur !.. Merci.

(Cartouche ASCII MSX 1)



MSX !MSX!!!MSX!!!MSX

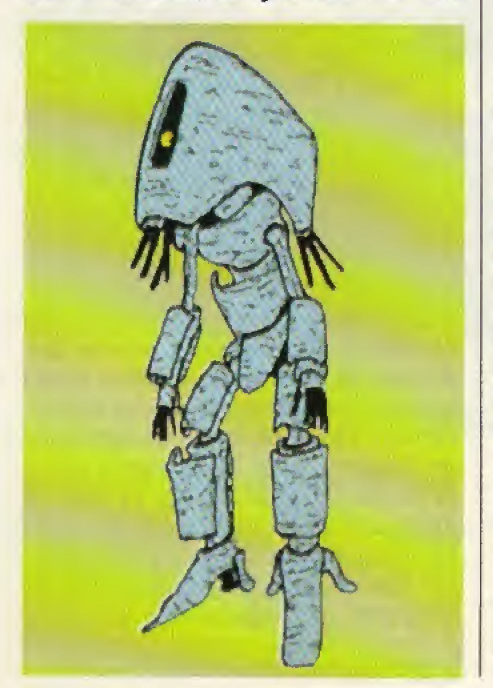
FANTASM SOLDIER

LA VILLE INFERNALE

Les jeux d'aventures à ambiance maléfique se déroulent rarement dans une ville ultra-moderne. C'est pourtant le point de départ de cet étrange Fantasm Soldier...

Que peut faire une jeune fille ordinaire (mais particulièrement charmante, voir jaquette du programme) contre les démons du mal ? Rien du tout, évidemment. Sauf si elle est aidée dans ce combat par des forces venues d'un autre univers. La frêle Valis est donc dotée d'une épée magique, et part à la recherche du redoutable Maître des Ames.

L'action démarre en pleine ville, au pied d'une série de buildings. Le manuel vous donne le plan de la ville et, plus beau encore, le dos de la jaquette vous la reproduit toute entière, par une superbe juxtaposition de photos d'écrans. Contemplez l'ensemble calmement, car dès les premières secondes du jeu, vous n'aurez guère le temps de flâner : des fantômes verts jaillissent de partout ! Tout contact fait baisser le niveau d'énergie de Valis. Cette énergie est pourtant essentielle à deux titres : d'abord, le jeu est fini dès qu'elle tombe à zéro ; ensuite, elle permet, quand elle arrive à son maximum, de faire monter d'un cran l'indicateur LEVEL ; or vous pouvez augmenter la puissance des armes offensives de Valis en dépensant, à votre gré, des "levels".



C'est vous qui choisissez, librement, en fonction des levels que vous possédez. Vous pouvez par exemple en dépenser 3 pour tirer des balles avec l'épée, ou 6 pour des balles doubles, ou 12 pour pouvoir tirer dans trois directions simultanément, ou 18 pour obtenir des boules de feu meurtrières, ou 24 pour gagner une épée-laser, ou 30 pour vous retrouver avec le "beam", qui tue tout ennemi d'un seul coup. Bref, si vous suivez toujours le système, plus vous éliminez de monstres, plus vous jouez longtemps, plus vous gagnez d'énergie, plus votre arme est puissante, et donc plus vous éliminez de monstres, etc, etc...

Il ne reste plus qu'à foncer. Le jeu se déroule sur plusieurs hauteurs d'écran, car Valis peut effectuer des bonds gigantesques, à la manière des héros de films de karaté. Ces bonds ne servent pas tant à éviter les ennemis (trop nombreux, trop rapides, et on en heurte souvent un en sautant...), qu'à changer de zone de jeu pour ramasser divers objets-bonus. En fait, mieux vaut actionner l'épée ou tirer en permanence. En effet, les fantômes, à demi transparents, sont peu visibles sur le fond multicolore des buildings, terrasses, et jardins, et risquent toujours de vous tomber dessus sans prévenir. Ensuite, ils sont bien trop nombreux pour que vous ayez le temps de viser. C'est d'ailleurs peut-être une faiblesse de ce jeu : il faut canarder comme un sourd ! La ville n'est qu'un début. Une grande flèche, en bas de l'écran, vous indique toujours dans quel sens il vaut mieux aller pour finir par rencontrer le Maître des Ames. Commode, parce que l'action est si rapide qu'on est très vite perdu !.. Il vous faudra donc sortir de la ville, affronter entre autres un redoutable défilé rocheux, des squelettes, des champignons sur pattes, et autres monstruosités...

Quoi qu'il en soit, à chaque niveau de jeu, vous devez ramasser un ou



plusieurs "Fantasm Jewelry" : ils sont indispensables pour être admis dans les univers successifs du jeu !

Valis est un programme étrange : complètement stressant, frénétique, avec des personnages et des décors plutôt angoissants. Le combat est absolument incessant, il est impossible de cesser de tirer ou de se déplacer une seule seconde ! Bref, nous vous conseillons de renforcer les points fragiles de votre joystick avant toute partie !

(Cartouche Telenet Mega-Rom MSX 1)

MSX

MSX!!!MSX!!!MSX!!!MSX!!!M





ENTRE CIEL ET TERRE

Pas besoin de plonger dans les profondeurs de l'espace interstellaire pour vivre un combat spatial étourdissant ! Vaxol se bat en surface c'est pire !

Une étrange et nouvelle planète se rapproche peu à peu de la Terre, apportant avec elle une nuée de radiations qui perturbe tout l'équilibre biologique. Que faire contre ce phénomène naturel irréversible ? Détruire l'intruse ? Impossible, car un champ de force semble l'entourer. Et tous les astronefs terriens se sont cassés le nez dessus. Sauf un. Le vôtre. Le fameux VAXOL. Et dès que vous franchissez la barrière du champ de force, c'est la surprise, l'énorme surprise : la planète n'en est pas une. C'est en réalité une gigantesque forteresse volante, conçue pour détruire toute vie sur son passage intergalactique. Et bien sûr, votre arrivée n'est pas passée





inaperçue. Tous les systèmes de défense de Zolga, la planète-forteresse, se mobilisent en un instant contre vous.

QUE D'EAU,QUE D'EAU!!

Le paysage est maritime. Vous survolez une étendue d'eau d'où émergent des rochers. Vous pouvez évoluer librement de haut en bas, de gauche à droite. Et vous filez à vive allure. En fait, vous voyez le paysage en profondeur, en 3-D pourrait-on dire, comme dans une simulation de course de voitures par exemple. Donc, l'ennemi surgit à pleine bombe du fond de l'écran, à votre rencontre. Affolant. Vous devez donc apprendre rapidement à reconnaître ces différents adversaires : les Energyballs restent au ras de l'eau ; en les touchant, vous gagnez des points et de l'énergie ; essentiels, puisque vous jouez tant qu'il vous reste de l'énergie ; attention, les Energyballs ont la fâcheuse habitude de se cacher au pied des rochers ; et vous perdez plus d'énergie en percutant un rocher qu'en ramassant une Energyball. Sournois.

Puis viennent les Aquaballs ; des boules d'eau franchement hargneuses, qui volent en altitude et déferlent par groupes serrés ; elles grossissent en se rapprochant de vous ; mieux vaut donc les détruire quand elles forment une large cible, mais le Vaxol risque alors davantage la collision, ici aussi très coûteuse en énergie...

Les Zanks : de drôles de robots qui jaillissent de l'eau et se postent à mi-hauteur, devant vous. Extrêmement nuisibles, puisqu'ils cherchent la collision, mais poussent aussi la malhonnêteté jusqu'à vous tirer dessus. Si vous êtes pris au dépourvu, le mieux est encore d'essayer de passer au-dessus d'eux.

Enfin, pour terminer en beauté, voici l'Aqua Rogue. Il se forme à partir d'une colonne d'eau qui jaillit de la mer. Comme cet être est entièrement liquide, il est invulnérable à votre laser... sauf à la tête ! Mais il faudra 18 coups directs pour en venir à bout... Et trois Aqua-Rogue vous défient !

A LA RECHERCHE DU DOGVA

Il ne s'agit là que du premier niveau de jeu de Vaxol. De quoi vous donner une idée des difficultés qui vous attendent par la suite ! Quand vous aurez passé cette première épreuve très "liquide", vous serez encore très loin du DOGVA, cerveau de la planète-forteresse que vous devez détruire pour sauver la Terre. Mais la suite de la mission garde les mêmes principes de base : vous volez toujours entre une surface, plus ou moins solide, hérissée d'obstacles (arbres, pylônes, etc) et un espace aérien encombré d'ennemis. Plus vous avancez, plus le nombre de coups nécessaire pour les détruire est élevé. Vous pouvez toutefois espérer augmenter la puissance de votre arme au fur et à mesure des combats (énergie et capture de bonus volants).

De la même façon, l'accès à chaque nouveau niveau de jeu est barré par un monstre spécial, qui réclame un combat aussi long que douloureux (particulièrement redoutable, la chenille géante du niveau 3...).

Vaxol fait essentiellement appel aux réflexes. Vous pouvez cependant améliorer votre score en notant la succession des ennemis : ils reviennent toujours en même nombre et même place aux mêmes moments. Un Vaxol prévenu en vaut deux ! D'ailleurs, le manuel, fort obligemment, vous fournit le plan du premier niveau. Le point fort de cette cartouche est l'extraordinaire profusion de ses graphismes, et son enivrante vitesse d'animation. Normal : c'est une Mega-Rom !

(Cartouche Heart Soft Mega-Rom MSX 1)



AU PAYS DE LA MAGIE

Des souterrains, des grottes, des forêts, des palais, des lutins, des orques et des dragons : une plongée impitoyable dans le merveilleux

Tout commence sous terre : couloirs et grottes obscures où rampent de bizarres globules. Les verts, les noirs, et les roses sont plutôt gentils ; les translucides sont plus coriaces et répugnants. Vous avez juste une épée, c'est peu, dont vous déclenchez les moulinets à l'aide du bouton de tir. Un coup pulvérise les premiers, il en faut deux ou trois pour les seconds.

Alors il reste à avancer en détruisant du globule. Votre personnage peut sauter, c'est pour l'instant son seul pouvoir. Indispensable pourtant pour passer d'une galerie à une autre.

On s'aperçoit rapidement que les galeries forment un labyrinthe, et qu'il ne faut pas hésiter à quitter un écran pour y revenir par un détour de galerie et récupérer un trésor. Hélas, les trésors sont souvent cachés dans des culs-de-sac, ce qui oblige à des aller-retours longs et périlleux.

L'univers de Tritorn est divisé en zones. Aucune épreuve spéciale pour passer d'une zone à l'autre, il suffit de trouver la porte. Vous visiterez ainsi un immense univers de cavernes, dont les couleurs varient selon les zones. Mais ce n'est qu'un début ; vous finirez bien par parvenir jusqu'au dragon. Le combat est terrible, car il faut le frapper puis reculer au moment où il crache sa flamme. Eprouvant !

Le dragon vaincu, c'est comme si un nouveau jeu commençait : vous revoici à l'air libre, dans une forêt, et là vous attendent des forêts, des palais, une foule de merveilles à découvrir... et à vaincre.

La principale caractéristique de Tritorn est qu'à l'image d'un bon jeu d'aventures, les objets magiques sont très nombreux, diversifiés, et apportent chacun des avantages inappréciables pour poursuivre l'aventure. Certains objets se combinent même entre eux pour créer de nouveaux pouvoirs. Par exemple, le papyrus renforce le pouvoir de la balle magique en vous apprenant à l'utiliser. La Bible augmente votre résistance en attendant que vous rencontriez le Mage. Et toutes sortes de flacons et d'élixirs peuvent améliorer votre santé...

Le manuel de règles a la bonne idée de ne pas tout expliquer : mystère oblige!

Enfin, toujours comme dans un bon jeu d'aventure, votre héros a plusieurs caractéristiques distincte qui déterminent son profil : les "Hit Points" constituent sa force de vie. Chaque contact avec un être maléfique les fait baisser.

La Strength (ou Force) représente la force d'attaque du héros contre ses ennemis. Si ce facteur est faible, les coups d'épée ou d'armes magiques sont presque sans effet et doivent être multipliés. Dramatique contre les très rapides squelettes (nous en savons quelque chose !).

Le troisième facteur dénombre les Balles Magiques en votre possession : jamais plus de 24, hélas, et elles sont vite consommées...





Enfin, vous disposez d'une fenêtre qui permet de se renseigner sur la nature de votre adversaire (surtout quand il s'agit d'un "grand" monstre) : une trouvaille rare dans ce genre de jeu, et ingénieuse. Au moins, on sait à qui on a affaire ! Et on peut au besoin reculer pour se refaire des forces avant de l'affronter.

Alors, que peut-on reprocher à Tritorn? Juste une certaine lenteur dans l'action et dans l'animation. Les moments d'affolement sont rarissimes. Votre situation se dégrade lentement, voilà tout ! Bref, on est très proche du rythme d'un véritable jeu d'aventures, avec son lot de découvertes et de réflexion. A déguster.

(Cartouche Sein Soft Megarom MSX 2)

MSX SX!!!MSX !!!MSX!!!MSX!!!MSX!!!MS



EAGLESOFT,
cassette
ou disquette
MSX1

Amis amoureux de la nature, bonsoir ! Nous sommes réunis ce soir encore autour d'une même dévorante passion : les animaux. Nous allons en ce jour béni tenter de réhabiliter un reptile, mal aimé car victime d'un malentendu séculaire, je veux parler du serpent.

Depuis Adam et Eve, en effet, cet animal tient aux yeux de l'humanité le rôle du compagnon du diable, et il est rendu responsable de tous les maux. Je vous le demande : pourquoi lui et non pas la pomme ? Le mystère demeure. La sortie d'un logiciel mettant un serpent en vedette doit permettre de mieux comprendre et connaître ce spécimen élémentaire de la zoologie moderne. Sachez par exemple que le serpent se compose d'éléments adaptables, ce qui explique son extraordinaire souplesse. Chaque élément possède deux extrémités qui peuvent se raccorder à un autre élément. L'élaboration d'une nouvelle "cellule" est permise par l'absorption de nourriture. Ainsi la croissance du serpent est directement liée à son appétit. Un serpent gourmand court le risque de se trouver confronté, un jour, à de sérieux problèmes lors des déplacements. Et même dans un espace très réduit, de se mordre la queue et de s'étouffer. Ne riez pas, il s'agit des causes principales de mort chez le serpent adulte.

Le second point sensible de ce si bel animal se situe au niveau de la tête. Les organes vitaux s'y trouvent très mal protégés et le moindre choc s'avère bien souvent fatal. Pour mieux s'imprégner des dangers menaçant un serpent, il n'est pas besoin de se mettre dans sa peau, dont il change souvent d'ailleurs, mais simplement d'acheter SNAKE, conseillé d'ailleurs par la fondation mondiale pour la protection de la vie animale.

MSX!!!MSX!!!MSX!!!MSX!!!MSX!!!MSX!!!MSX!!!MSX!!!MSX!!!MSX!!!MSX!!!MSX!!!MSX!!!MSX!!!MSX!!!MSX!!!MSX!!!M

HAPPY FRET

EAGLE
SOFT,
cassette ou
disquette
MSX1 ou 2.

C'est le type même du jeu sympathique car sans prétention. On est loin des épopées spatiales et des combats intersidéraux, et on évolue dans un univers certes mystérieux, mais paisible et reposant.



Pour situer ce programme, je dirai qu'il s'agit d'un mélange de Time Trax, Mister Z et autres logiciels qui mêlent les genres avec bonheur. Les issues secrètes apparaissent, les gouffres béants surgissent sous les pas du petit voyageur. Il erre à la recherche de la fortune et doit trouver les lettres qui composent un mot de passe, clef de la salle des trésors. La tâche serait aisée si le repaire des bandits n'était parsemé de pièges divers et de créations hostiles et étranges. Le jovial personnage dispose pour triompher des ressources de son esprit et de son corps. Il peut en effet marcher, se baisser et même sauter, voire bondir d'une plate-forme à l'autre. Mais surtout, il se doit d'utiliser au mieux les outils qu'il ne manquera de découvrir et qui s'afficheront à l'écran s'il les saisit ou décide d'en user. Les ustensiles, pelles, pioches..., ne durent qu'un temps et il convient de s'en servir avec parcimonie et discernement.

Le programme n'est pas réellement original, ni même très attrayant, mais constitue néanmoins un bon achat.





EGGERLAND MYSTERY 2

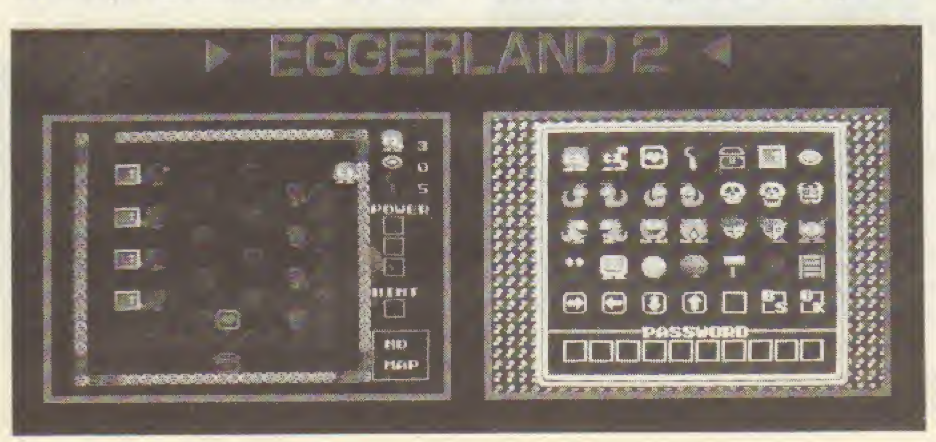


Enfin le voici ce programme tant attendu - par moi du moins ! Conquis par la simplicité des principes d'Eggerland, et persuadé qu'il était possible d'améliorer notablement un produit pourtant convaincant, j'ai patienté de longs mois avant de découvrir cette suite. Contrairement à ce qui se produit au cinéma, la seconde version s'avère très nettement supérieure à la précédente. Les grandes lignes demeurent inchangées mais l'ensemble est mieux présenté et bien plus complet.

Je faillirais à ma tâche si cet article ne débutait par un compte rendu de la situation historique et un rappel des personnages qui peuplent Eggerland. Faisons donc un bref point d'histoire.

SOUVERAIN EN GUERRE

Deux royaumes voisins sont dirigés par des souverains aux caractères et aux ambitions diamètralement opposés. D'un côté le bon roi Olaf règne sur le pays d'Edenland, aimé et respecté de son peuple, œuvrant pour le bien être et la prospérité de chacun. L'économie prospère, le tourisme florissant s'appuie sur les attraits naturels d'une région montagneuse et verdoyante. Le bon roi n'a qu'un souci : son épouse ne lui laisse pas de fils pour lui succéder, mais une fille unique qu'il chérit plus que tout au monde : Rosa. De l'autre côté de la frontière nord s'étend Eggerland, le royaume noir placé depuis des années sous la botte du dictateur Dolfa II. Le prince des ténèbres, puisque tel est son surnom, fait règner la terreur sur un peuple abbatu par tant d'autorité et de violence. Une seule industrie se développe à Eggerland, celle de l'armement. Les visées expansionnistes de Dolfa II concernent en premier lieu Edenland, sa prospérité indécente. Mais le despote craint son voisin, sa solidarité nationale et l'écusson de la Force. Cet emblème offert à Olaf par un puissant magicien rend son propriétaire invulnérable. Dolfa décide donc de s'emparer du talisman. Hélas pour lui, Rosa parvient à sauvegarder le précieux objet et avant que le sombre dessein ne s'accomplisse, le brise en cinq parties qu'elle s'empresse de dissimuler. Lorsque les sbires du roi Dolfa II la retrouve, ils ne découvrent pas le précieux trésor. Séparé de sa fille, craignant pour la sécurité de son royaume, le bon Olaf tombe malade et ne peut partir à la recherche de la chair de sa chair. Qu'à cela ne tienne le prince Roro, le fiancé éperdu, propose de mettre tout son courage et ses courtes jambes au service de son futur beau-père. Il part donc pour Eggerland dans le but avoué de ramener sa dulcinée et les fragments de l'écusson de la Force.



100 TABLEAUX MAGIQUES

Eggerland Mystery II débute à ce point du récit. Le royaume des ténèbres est découpé en cent tableaux qu'il faudra

parcourir pour triompher du challenge. Chaque tableau propose la même épreuve : il faut collecter tous les rectangles magiques pour ouvrir les portes et accéder au stade suivant. Mais les difficultés varient, les adversaires rencontrés sont plus ou moins dangereux et surtout il devient rapidement nécessaire de réfléchir et d'élaborer un plan d'attaque soigneusement préparé.

Voyons pour commencer les obstacles naturels que Roro va rencontrer tout au long de son périple. La liste se veut exhaustive et énumère les caractères de chacun d'entre eux.

Les buissons ne peuvent être traversés par Roro ni par ses assaillants, mais n'offrent aucune protection devant le feu de l'ennemi.

Les rochers sont infranchissables et brisent l'élan des tirs ; ils peuvent être pulvérisés comme on le verra ultérieurement.

Les blocs présentent les mêmes caractéristiques que les rochers et ils peuvent être déplacés par le prince Roro.

Les rivières seront franchies en utilisant les ponts où la dépouille de ses ennemis (cf. la suite).

Le sable a pour effet de ralentir la progression de ceux qui s'y trouvent englués.

Les flèches directrices ne peuvent être traversées que dans le sens de la flèche, en toute logique, par Roro, et indifféremment pour le reste des créatures.

Les portes s'ouvrent lorsque les rectangles magiques, qui protègent efficacement Roro d'ailleurs, ont été ramassés.

Les parterres de fleurs pour terminer, s'ils n'offrent aucun secours devant le feu adverse, sont un terrain réservé à Roro et qu'aucun monstre ne peut fouler de ses pattes velues ou palmées.

A vous de bien analyser ces particularités et de vous en servir au mieux. C'est l'une des conditions essentielles pour échapper à l'attention des gardiens d'Eggerland, soumis à la volonté de leur souverain, et dont voici en exclusivité l'inventaire par ordre croissant de puissance.

FREDDY,SKIPPY ET COMPAGNIEr

Il y a pour commencer Freddy, un vers de terre inoffensif dont la seule action est d'obstruer un passage éventuel.

On rencontre ensuite Skippy, une sauterelle joviale qui se sent attirée par le parfum envoûtant de Roro, et qui s'endort sur place dès qu'elle effleure le bon héros. Elle se trouve alors parfois dans une position qui empêche d'acéder à un rectangle magique. Gare donc à ce petit animal. Passons maintenant aux créatures qui peuvent éliminer Roro.



Les crânes n'ont aucune action avant que l'avant dernier rectangle magique ne soit collecté. A cet instant, ils se réveillent, s'animent et tentent d'intercepter Roro.

Skull, le hibou maléfique, subit les mêmes influences. Il s'éveille au même moment que les crânes et projette une boule de feu, dans une direction qui dépend de sa position, dès que Roro croise son chemin.

Au rayon des félins, on retrouve Gogol un gros matou gris qui se ballade à petite allure et n'accélère que si Roro se trouve sur la même colonne que lui. Il double alors sa vitesse et bloque Roro contre le mur, sans espoir de sortir de cette étreinte douloureuse et fatale.

Plus dangereux encore, Garfield, le mignon petit chat roux, est attiré par Roro et dès qu'il l'aperçoit, se met en boule et le poursuit.

Médusa est, quant à elle, une version moderne et dangereuse de la sirène. Elle hypnotise Roro et le foudroie sans pitié aucune, et sans qu'il puisse échapper à la volonté de la belle.

Big Boss est le chef des méduses, il possède les mêmes pouvoirs et, atout supplémentaire, il se déplace sur une ligne verticale ou horizontale.

La liste est close et vous possédez maintenant une vue plus exacte des difficultés qui vous attendent. De nouvelles créatures sont apparues depuis Eggerland I, insistant davantage sur l'aspect arcade sans pour autant abandonner le côté tactique qui confère à ce jeu son originalité.

TOUJOURS UNE SOLUTION

En effet, certains tableaux nécessitent une étude particulière. La situation paraît alors inextricable, et l'on se met à pester contre les concepteurs et leur esprit malade. Pourtant, il existe toujours une solution. Il suffit souvent d'emprunter une autre issue. Ou encore de profiter de l'aide apportée par le programme, qui se manifeste de manières différentes. Vous bénéficiez en certaines occasions de la présence d'outils-masses, ponts..., ou d'une arme. Ces éléments deviennent utilisables lorsqu'un cœur se matérialise à la suite de la collecte des rectangles magiques requis. Il suffit alors de presser le bouton du joystick pour jeter un pont au dessus d'une rivière, briser un rocher gênant, inverser une flèche directionnelle. Roro peut aussi éliminer ses adversaires. Un premier tir les transforme en boule et ils sont à ce titre transportables et susceptibles de protéger le héros, et un second impact les supprime temporairement. Ils réapparaissent au bout d'un laps de temps

réduit, sauf si un bloc a été déposé à l'endroit prévu pour leur résurrection. Un usage intelligent de ces caractères particuliers permet d'aborder sereinement nombre de situations délicates. Mais les développeurs, conscients de la difficulté de l'entreprise, ont aussi prévu un secours moins direct, plus mystérieux. Il prend la forme d'un symbole censé indiquer la marche à suivre. Croyez-moi le déchiffrage est parfois ardu et monopolise toute votre attention. Ainsi, au cours de l'une des premières scènes, sans ressources, le joueur verra la silhouette de Freddy, le vers de terre, affichée au bas de son écran. Cette seule présence doit l'amener à entourer Freddy de blocs, lequel succombera asphyxié, et libérera un pouvoir magique pour Roro. Simple, n'est ce pas ?

Et ce n'est pas fini. Ces précieux secours n'apparaissent en clair qu'après la découverte de la carte (elle-même précédée de la découverte du radeau et de son mode d'emploi), qui offre d'extrêmes avantages l'orientation. N'hésitez pas à doubler la carte d'un schéma portant les salles, leurs différentes issues eten priorité la seule porte valide. Le labyrinthe ne comporte qu'un seul et unique parcours qu'il convient d'emprunter scrupuleusement ; d'ailleurs il s'impose logiquement au fur et à mesure de la progression.

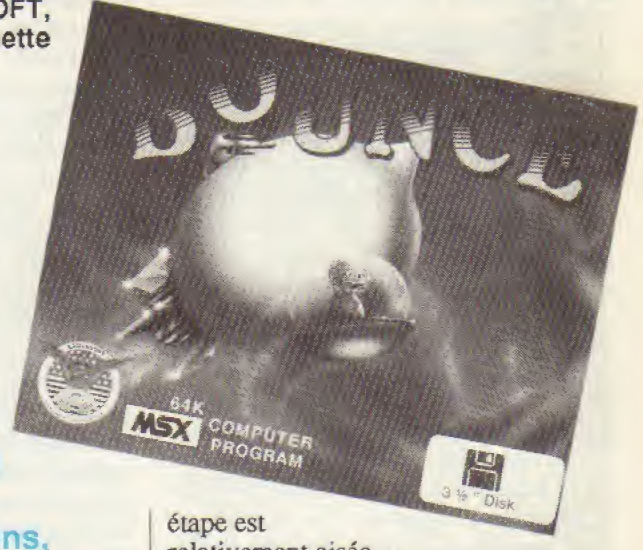
Terminons ce tour d'horizon en révélant quelques subtilités du scénario. Vous trouverez dans certaines salles, derrière les blocs de pierre, un passage secret menant tout droit à un tableau caché. Il s'agit soit d'un point de repère, destiné à marquer le degré de votre avancée à travers Eggerland, soit d'une caverne contenant une clé. La possession de cinq clés donne le privilège d'accéder à des tableaux supplémentaires et de triompher de Dolfa, le prince maudit.

Eggerland II prouve de manière éclatante qu'on peut réussir un logiciel exceptionnel à partir de principes sains et simples. Chaque tableau est un nouveau défi à notre bon sens, et ce challenge continuel constitue le meilleur atout d'un programme présentant par ailleurs quelques insuffisances. Les graphismes restent identiques à ceux de la version précédente, bien que de nouveaux jeux d'ombres améliorent l'impression d'ensemble, et les spécificités MSX2 sont plus que minces et moins qu'utiles. On peut juste remarquer un scintillement du titre de la page de présentation, et le tremblement de l'écran lorsque Roro succombe. Pour se quitter sur une note positive, je tiens à relever la qualité rare de la notice française, complète, informative, et drôle. Il semble qu'elle ait été rédigée, pour une fois, par quelqu'un ayant essayé le jeu, et atout supplémentaire pour le lecteur, en ayant saisi les subtilités.

(Cartouche HAL LABORATORY) ***MSX1 ou 2***



EAGLESOFT, disquette



Sous ce nom mystérieux se cache une abomination, une succession de destructions, un univers glauque, apocalyptique. Derrière ce terme neutre et engageant on découvre en effet un... jeu de casse briques. Et oui, une nouvelle version d'un programme qui permet de mettre à bas des ouvrages méticuleusement érigés par des hordes de maçons, artisans géniaux de la pierre, virtuoses de la truelle.

BOUNCE ne se contente pas d'apporter un simple ravalement à un concept, déjà ancien. Non, il apporte un souffle nouveau et crée presque un logiciel original. L'élément le plus déterminant est le chronomètre, qui sanctionne vos évolutions d'une note exprimée en seconde. Il devient possible d'établir un tableau d'honneur et donc de lutter contre les performances d'autrui. Les briques présentent, selon leur couleur, une résistance variable et leur destruction nécessite un ou plusieurs chocs. La tactique de base demeure, à savoir percer le mur en un endroit, y faire pénétrer la boule et ainsi attaquer la construction sans efforts et sans risque de voir la sphère s'échapper. Cette étape est relativement aisée puisque la boule peut être dirigée après qu'elle ait quitté la raquette. Les trajectoires peuvent subtilement se voir modifiées. L'option devient très utile en cours de partie lorsqu'il faut éviter de heurter les monstres qui hantent l'écran, et dont le contact pénalise de nombreuses secondes. BOUNCE apporte de nouveaux éléments, le temps et la possibilité d'influer sur la course de la boule, qui restaurent l'intérêt de ce type de jeu.

ASSEMBLEUR FACILE

BASIC pourrait être défini comme suit : tentative réussie pour rapprocher la machine de l'homme. Tentative réussie à ce point que le meilleur programmeur Basic ne sait quoi inventer pour rendre ses programmes plus performants, car en définitive il ne connait pas grand chose de la machine qu'il programme. Basic interpose de ce point de vue un écran que nous nous efforcerons d'abattre.
Commençons donc de suite avec quelque chose qui ressemble a s'y méprendre à une boucle For Next.

LD A,0 Charger dans l'accumulateur la valeur 0
P1 Faire ceci, cela
INC A Additionner 1 à l'accumulateur
CP F3H Comparer l'accumulateur à **F3H**
JR NZ,P1 Boucler sur P1 si inégalité

Voyons ce charabia de plus près :

LD A,0 : LD pour Load. Initialiser l'accumulateur à 0. L'accumulateur est l'organe de calcul principal de la machine. On est déjà loin du basic qui ne sait pas converser directement avec cet important registre. En aucun cas A ne représente ici une variable.

P1 Faire ceci, cela. A l'évidence il faut placer ici des instructions que nous apprendrons à connaître. Nous intéresse pour le moment ce P1 qui pourrait être aussi bien le fameux TOTO des informaticiens, ou, pourquoi pas, Aristobule. C'est une étiquette, ou encore label. Sans aller plus avant, disons simplement, pour le moment, que ce P1, cette étiquette, sert à désigner de manière aisée un point de chute.

INC A : INC de Increase. Accumulateur=Accumulateur+1. Cette instruction "INC quelque chose" reviendra sans arrêt, avec son pendant "DEC quelque chose", decrease : Desincrémenter par opposition à Incrémenter.

CP F3H : CP de Compare. Compare le contenu de l'accumulateur avec la valeur F3H. Voici une nouveauté : Z80 ne sait faire des comparaisons qu'à travers l'accumulateur, qui est désigné implicitement. On parle d'"opérande implicite". Cela veut simplement dire qu'il faut que la valeur à comparer soit dans l'accumulateur. Pour Z80 c'est si évident qu'il nous dispense de le lui rappeler en nommant l'accumulateur.

JR NZ, P1 : NZ est un drapeau ou indicateur. Mettons que NZ soit un drapeau rouge et Z un drapeau bleu. Si les deux termes d'une comparaison sont inégaux, c'est le drapeau rouge NZ qui se soulève, s'ils sont égaux, c'est le drapeau bleu. Notre instruction revient donc à dire : Si le drapeau rouge est levé, va en P1.
C'est un saut "relatif". Relatif à quoi ? A l'instruction actuelle. On ne saute pas à l'adresse X, mais on saute de N octets en avant ou en arrière, un peu comme si en basic on pouvait dire : Saute de N lignes en avant ou en arrière. Le grand avantage de ce JR (saut relatif) par rapport à son frère JP (saut absolu) est de laisser le programme "relogeable". Imaginez que je dise à ce soupirant : "Vous trouverez votre "belle" cent mètres devant vous, où que vous soyez" (C'est le JR) ou par contre que je lui dise "Vous la trouverez à l'arbre du Ténéré" (C'est le JP), ce n'est pas tout à fait pareil.

Voici une autre version du même petit programme :

LD A,F3H
P1 Faire ceci, cela
DEC A
CP 0
JR NZ,P1

Quelle version préférer?
Les deux marchent, mais dans ce cas précis, on s'y prendrait autrement. Ces deux petits programmes sont des "hypothèses d'école".
L'accumulateur n'est pas le seul organe de calcul du Z80.
Nous trouvons toute une série de registres, qui nous deviendront peu à peu familiers.
Généralement ces autres registres marchent par paire, alors que l'accumulateur fait un peu figure de célibataire endurci. De plus ces autres registres ont des liens de parenté assez particuliers. Prenez par exemple la paire BC. Ces deux registres peuvent marcher la main dans la main ou indépendemment. Très curieusement, B possède quelque part un chromosome qui fait de lui le spécialiste des B (oucles). Quant à C il est au même titre le spécialiste des échanges calculateur-organes extérieurs. Voyez là finesse ou complication, selon que votre humeur vous porte à l'optimisme ou au pessimisme.

Donc, puisque spécialiste des boucles il y a, reconstruisons notre boucle avec le registre B.

LD B, F3H
P1 Faire ceci, cela
DJNZ P1

Ce DJNZ signifie très exactement : Décrémente B de 1, compare B avec 0 et tant que le drapeau "Inégal" est levé, remonte par saut "relatif" à P1.
Cette boucle travaille toujours en "Step -1" comme on dirait en basic. D(ecrase) and J(ump). De plus, cette instruction DJNZ n'existe que pour ce cas précis, avec le registre B, qui est son opérante implicite. Mais voyez comme c'est simple et direct. Etonnez vous dès lors qu'en langage machine le Z80 se mette à s'emballer.

B est un registre 8 Bits, (tout comme Accumulateur et C), capable, à ce titre, de recevoir des valeurs de 0 à 255. (En valeur absolue. Pour les négatifs, patience...).

Là, j'aimerais voir Lucien Jeunesse répondre à une question à 1000 frs. "Dans quel cas 255 vient il après 0?"
Imaginez que vous écriviez bien lisiblement sur une feuille blanche la valeur 1000 décimale. A présent mettez votre doigt sur le 1 de 1000 et commencez une soustraction par -1. Vous trouvez 999. Soulevez votre doigt. Un lutin vous à "chippé" le 1. Vous venez de passer de 0 à 999.
Dans un registre 8 bits 0-1 donne 255. (FFH).

Conclusion, et nous nous en tiendrons là pour aujourd'hui, avec B il est possible de réaliser des boucles pour toutes les valeurs comprises entre 1 et 256.

LD B,0
P1 Faire ceci, cela
DJNZ P1



Ceci est une boucle sur 256!



MSX PORNO

Tout a commencé avec Samantha Fox Strip Poker, une cassette qui avait, il faut le dire, une jaquette très prometteuse. La belle Samantha ayant, comme chacun sait, des arguments de poids pour étayer ses propos métaphysiques...

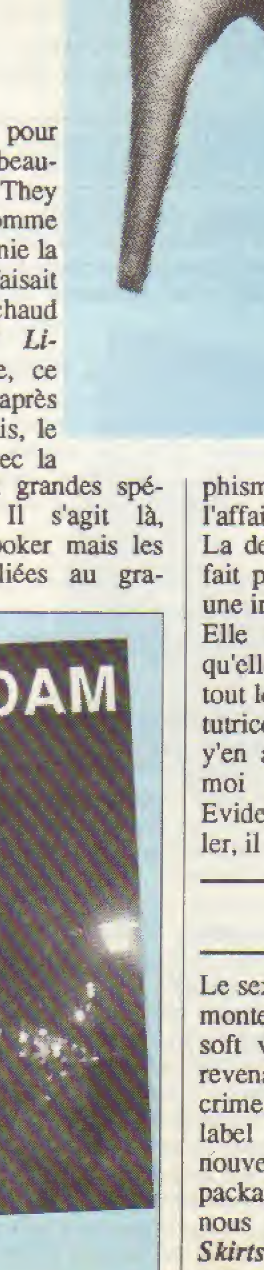


SAMANTHA L'ALLUMEUSE

Les plus vicieux d'entre nous se précipitèrent chez leur revendeur habituel mais furent passablement déçus à la vision du jeu car les graphismes n'étaient pas à la hauteur des qualités de la belle renarde…

CHAUD DEVANT !

Heureusement Aackosoft arriva à la rescousse avec *Red Lights of Amsterdam* , une disquette pour MSX2, et là ça devenait beaucoup plus sérieux. "They meant business", comme disent les américains, finie la plaisanterie ! Le titre faisait allusion au quartier chaud d'Amsterdam et *Red Lights* était une réussite, ce qui est bien normal après tout pour des Hollandais, le sexe étant désormais, avec la drogue, l'une des deux grandes spécialités d'Amterdam. Il s'agit là, également, d'un strip poker mais les images digitalisées alliées au graphisme d'enfer du MSX2 rendent l'affaire beaucoup plus émoustillante! La demoiselle qui se bat contre vous fait plutôt penser, en début de jeu, à une institutrice BCBG.



Elle porte des lunettes, mais lorsqu'elle commence à les enlever avec tout le reste, alors-là si toutes les institutrices sont comme ça, poussez-vous y'en aura pas pour tout l'monde, car moi je retourne à l'école illico! Evidemment pour la voir se déshabiller, il faut d'abord gagner au poker...



JUPES DE CUIR

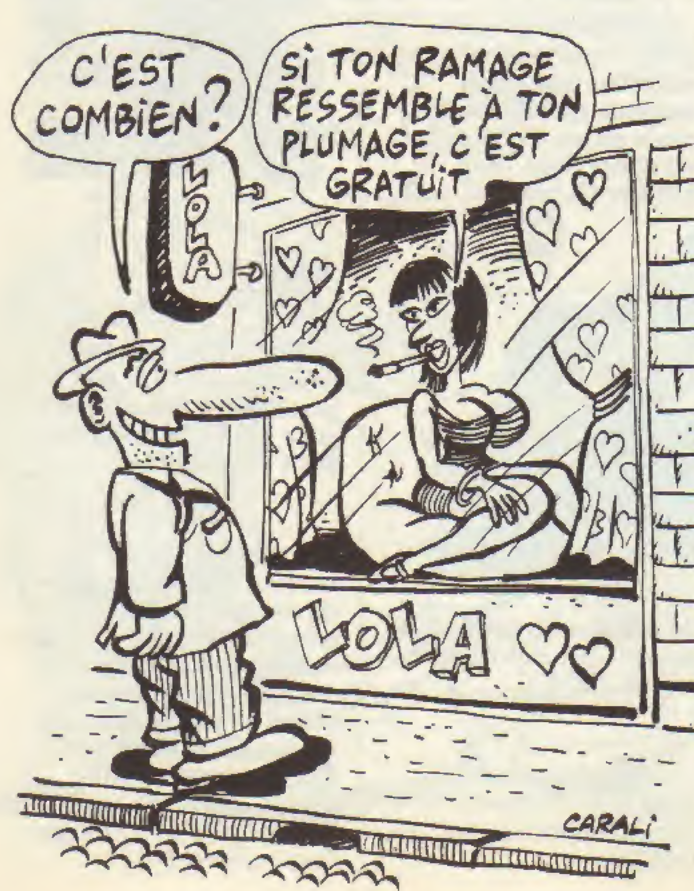
Le sexe, à Amsterdam, doit facilement monter à la tête car les gens d'Aackosoft viennent de rédiciver, l'assassin revenant toujours sur les lieux de son crime... Pour inaugurer leur nouveau label **Methodic Solutions**, leur nouveau logo et leur nouveau packaging (le tout très réussi), ils nous présentent en effet ***Leather Skirts***, un jeu en disquette MSX2 "réservé aux adultes" (sic). La pochette



du jeu est assez provocante : plus mini la jupette en cuir tu meurs, et en plus tu te retrouves au poste pour attentat à la pudeur! (En France du moins, car à Amsterdam on en voit d'autres). Et justement ce jeu nous transporte une fois de plus dans ce quartier de la ville qui abrite tant de vices et de turpitudes...

THÉSÉE ET LA MINE AUX...

Il s'agit carrément d'aller à la chasse à la femme dans des labyrinthes, qui changent à chaque fois. Au passage il faut ramasser toutes les petites jupes de cuir qui traînent mais le niveau d'énergie diminue sans cesse. Vous pourrez reprendre de l'énergie en mangeant et en buvant dans des bars et des restaurants. Au hasard de vos périgrinations, vous découvrirez d'accortes hôtesses qui vous attendent derrière leur vitrine, rideau ouvert, le porte-jarretelle prometteur porté haut sur la cuisse. Pour les plus jeunes de nos lecteurs, rappelons que les prostituées d'Amsterdam attendent le client dans des petits studios sur rue avec vitrine, dont elles tirent simplement le rideau lorsqu'elles sont "en main". Si vous rendez visite (et hommage!) à ces dames, vous perdrez de l'énergie (normal), mais vous obtiendrez une vie supplémentaire ! (Ça arrive parfois lorsque l'on fait ces choses là...). Bref, il s'agit dans ce jeu de bouffer le plus possible en se bourrant la gueule au vin et à la bière puis d'aller, en éructant et en rotant, épancher vos pulsions plus ou moins avouables avec les putains d'Amsterdam.



Ce jeu est donc mal parti pour recevoir le Grand Prix du Ministère de la Culture, mais les graphismes sont sympathiques. Bien sûr, vos parents ne l'apprécieront pas forcément à sa juste valeur, surtout si vous leur avez juré que vos études d'informatique étaient la voie la plus directe sur le chemin de la réussite sociale. Nous vous conseillons donc de fermer votre porte à double tour pendant le cérémonial.

ENCORE PLUS HARD

A peine la rédaction de Micro News s'était-elle remise des émotions causées par ***Leather Skirts*** qu'arriva de Suisse une disquette d'images digitalisées sur MSX2. A côté de celle-ci, ***Leather Skirts*** fait figure d'animation pour kermesse paroissiale! Cette disquette, qui circule sous le manteau, est une collection de photos pornographiques digitalisées qui peuvent passer sur l'écran à la suite les unes des autres en mode demo, ou bien être choisies à la guise du voyeur-utilisateur. Il y a même une fonction "loupe" pour agrandir les détails ! C'est très bien fait, c'est cochon en diable, mais ce n'est pas un jeu: on regarde et c'est tout. Comme cette disquette est réellement pornographique, nous ne pouvons malheureusement pas vous en montrez les images. Désolé! Pour ceux d'entre vous qui en tireraient une frustration, rappelons qu'Amsterdam n'est qu'à quelques heures de train...



MICRO-ACTUALITES

AACKOSOFT

JE PENSE DONC JE JOUE

Nouvelle offensive en règle de la part d'Aackosoft, la dynamique compagnie hollandaise, qui crée un nouvel label au nom très cartésien : **Methodic Solutions** où seront présentés des jeux sur MSX1 et 2, Atari ST, Compatibles PC, Commodore 64 et Amiga.
Ces programmes sont proposés dans de nouveaux boîtiers très élégants qui se démarquent résolument de la concurrence. Plus d'une dizaine de jeux sont déjà disponibles :

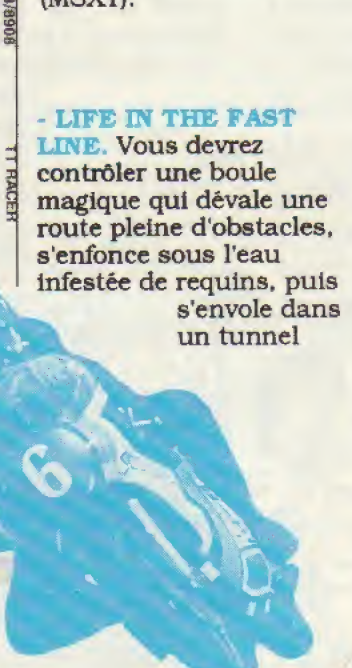
- POLICE ACADEMY 2, la suite de **Police Academy** (teste dans ce numéro). Vous retournez ici à l'Ecole de Police pour y parfaire votre adresse au tir. Vous allez également apprendre à construire vos propres armes puis vous



retournerez dans les rues de Los Angeles pour y faire règner la loi et l'ordre, mais les méchants sont là qui vous attendent... (MSX1, Atari ST, Compatibles PC).

- TT RACER. Une course de motos chronométrée sur un circuit en douze tours. Il faut surveiller la température du moteur et





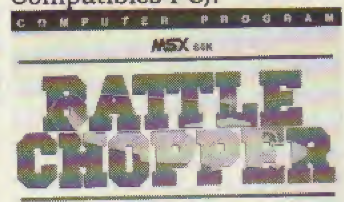
la jauge à essence ! (MSX1).

- HARD BOILED. Jeu d'aventure dans 4 secteurs composés chacun de 50 pièces. Il faut rechercher les clés pour ouvrir les portes derrière lesquelles se trouvent des objets qui vous aideront à explorer ce monde magique. De nombreux ennemis sont là qui vous guettent, mais à la fin de chaque secteur une surprise vous attend. (MSX1).

- LIFE IN THE FAST LINE. Vous devrez contrôler une boule magique qui dévale une route pleine d'obstacles, s'enfonce sous l'eau infestée de requins, puis s'envole dans un tunnel de l'espace où vous serez attaqué par des chauve-souris. (MSX1).

- SPEEDBOAT RACER. C'est une course de bateaux hors-bords! (MSX1).

- BATTLE CHOPPER. A bord de votre hélicoptère, vous devrez affronter des tanks qui approchent et vous tirent dessus. Vous disposez d'un radar, de mitrailleuses et de missiles.(MSX1, Atari ST, Commodore 64 et Amiga, Compatibles PC).





FRONTLINE BATTLE ACTION



- LEATHER SKIRTS. Sexationnel jeu X aux graphismes très « show » pour MSX2. (Voir l'article **MSX PORNO**).

- FLIGHT DECK. Version reprogrammée du célèbre jeu MSX, combinaison de wargame et de jeu d'action. Des chasseurs et des bombardiers vous aideront à combattre de dangereux terroristes. (MSX1, Atari ST, Commodore 64 et Amiga, Compatibles PC).

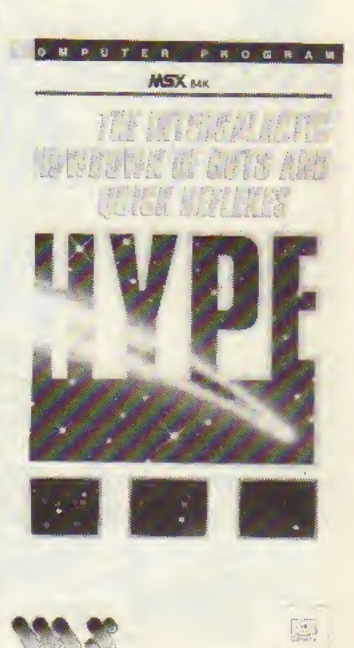
- ALPINE SKI. Simulation de ski en trois épreuves : slalom, slalom géant, combinaison (MSX1).



- INDY 500. Célèbre course de voitures américaine. Vous devrez parcourir les 12 tours aussi vite que possible. Lorsque le niveau d'essence baisse ou que les pneus sont usés, il faut s'arrêter au stand. (MSX1, Atari ST, Compatibles PC).



- HYPE. Un jeu de tir dans l'espace. (MSX1 et Amiga).



HÉHO LES MECS, VOUS AVEZ OUBLIÉ DE PARLER DE CES DEUX JEUX-LÀ.

FAUT TOUT FAIRE ICI

ALORS MOI JE DÉBARQUE À PEINE DANS CE JOURNAL ET JE VOIS QUOI ? LE FOUTOIR !

FAUT PAS DÉC.

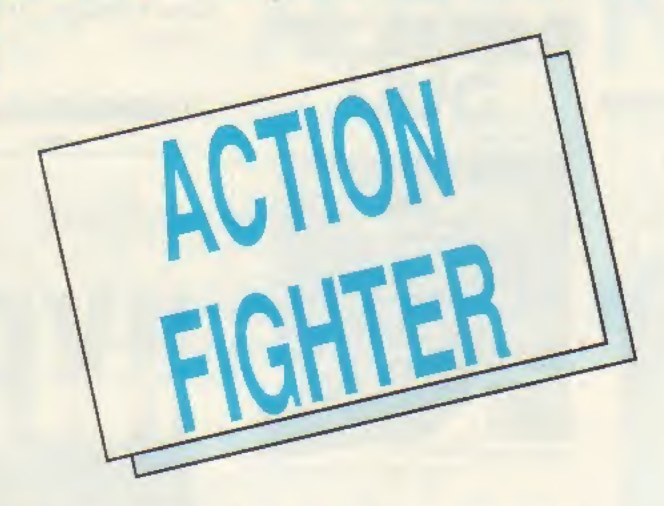
VOUS VOULEZ PAS QUE JE SORTE LES POUBELLES AUSSI ?

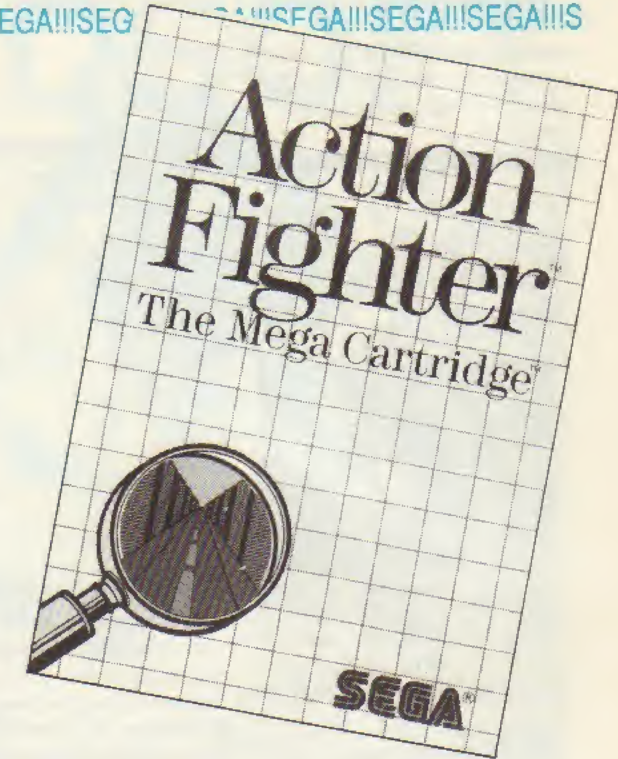
HÉ CARALI, TU SAIS QUE T'ES BEAU QUAND T'ES EN COLÈRE ?

CARALI

LIFE IN THE FAST LANE

SPEEDBOAT RACER





Comme son nom l'indique, Action Fighter, vous propose du combat et de l'action dans un jeu violent et stressant, mais très gratifiant pour celui qui est prêt à s'accrocher!

Il s'agit du célèbre jeu d'arcade où votre moto se transforme d'abord en bolide puis en vaisseau spatial! Au début vous conduirez la moto avec vue du dessus et défilements des paysages en scrollings verticaux. La manette sert d'accélérateur et de frein et le bouton droit sert de tir en continu ou en accéléré. Le jeu est chronométré et les vies sont infinies tant qu'il reste du temps. On démarre avec 999 secondes.

Sur la route sillonnent d'autres motos, des voitures et des ambulances. On peut dégager les motos en les cognant et elles se fracassent sur les bas-côtés. Par contre les contacts avec les voitures sont fatals. Un semi-remorque Sega apparaît de temps à autre; si l'on arrive à rentrer dedans par l'arrière, on ressort avec un tir double qui permet de mieux détruire les autres motos ainsi que les voitures noires.

Il faut constamment trouver la bonne vitesse car si l'on est trop lent les voitures vous percuteront de l'arrière, par contre en vitesse rapide, gare aux émotions!

GARE A L'HELICO!

Un hélicoptère est toujours sur votre trace et il vous bombardera si vous lambiner trop.

De temps à autre des lettres apparaissent sur le parcours, il est primordial de passer dessus. Le D transforme la moto en voiture blindée. Elle vous permettra de vous faire plaisir en jouant au stock-car et en bousculant tout sur votre passage. La voiture peut se rechanger à volonté en moto pour échapper à l'hélico ou mieux grimper dans le camion Sega.

Le F permet à la voiture de se transformer en avion et lorsqu 'on arrive sur la piste d'envol, de décoller en fin de parcours. L'avion prend alors de l'altitude et, après une traversée des nuages, se trouve confronté à des hordes de missiles armés de rockets.

Action Fighter est une excellente cartouche, très prenante et que l'on a du mal à abandonner. Il faut une certaine pratique pour arriver aux niveaux "voiture" et "avion", car la moindre inattention est fatale. Ce jeu demande en fait une très grande concentration ; on regrette, au début, qu'il ne soit pas plus facile puis, avec la pratique, vient la dextérité et la victoire!

LES TRUCS DU PROFESSEUR BONUS

Il faut absolument monter dans le camion Sega dès que possible afin d'acquérir un tir double.

Vous pourrez alors atteindre une grande vitesse sans crainte car votre tir détruira tous les véhicules, sauf les camions Sega. Votre vitesse fera apparaître toutes les lettres les unes après les autres, presqu'en enfilade. Dès la lettre D, vous serez davantage protégé par le blindage de la voiture et vous pourrez alors rapidement atteindre la piste d'envol.

Si vous arrivez à monter dans le camion Sega une deuxième fois vous aurez la possibilité d'activer un missile à tête chercheuse en appuyant sur le bouton n° 1. Ce missile ne peut être utilisé que contre l'hélicoptère, qu'il détruira automatiquement. Le nombre de missiles est illimité.

Si vous arrivez à monter une troisième fois dans le camion Sega, votre véhicule clignotera pendant quinze secondes, période pendant laquelle vous serez invincible.

A chaque fois que vous êtes détruit, vous perdez tous les avantages du camion Sega et repartez à zéro.





ENDURO RACER



Le Paris-Dakar à portée de manette ! Vous allez, avec ce jeu, retrouver les sensations de la célèbre course, sans avoir besoin de sortir de chez vous.

Il s'agit en effet d'une course de motos et de voitures qui reproduit assez bien les conditions de route du rallye de Thierry Sabine, exigeant une grande endurance face à tous les dangers et à la grande diversité des paysages traversés.

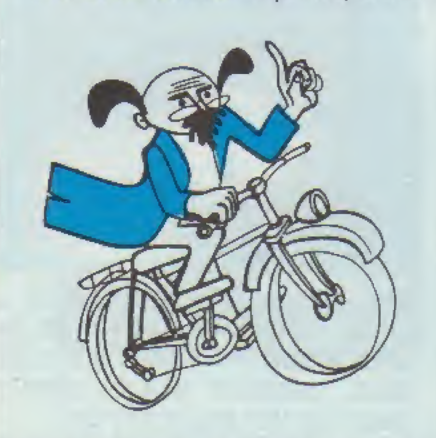
WHEELING

Vous êtes aux commandes d'une moto tout-terrains qui vous permet de sauter les obstacles et de faire du "wheeling", c'est-à-dire de cabrer la moto pour rouler sur la roue arrière. Vous traverserez cinq paysages différents : une piste de campagne, des ruines, un désert, des marécages et enfin une piste de montagne, la plus difficile avec ses rochers, ses falaises et surplombs, sa poussière et ses dérapages qui peuvent être mortels ! Ces paysages, qui défilent en scrolling diagonal, sont semés de pièges et d'embûches, et vous devez conduire le plus rapidement possible en dépassant le maximum de voitures et de motos. Les parcours sont chronométrés et vous n'accèderez au suivant que si vous ne dépassez pas la limite de temps imparti, soit 60 secondes. Si vous parvenez à traverser les cinq parcours, ils se répèteront avec des variantes et un temps limite de 50 secondes chacun. Le parcours total comprend donc dix terrains successifs.

Voilà bien un excellent jeu, qui combine agréablement une action sans répit à des graphismes de toute beauté. Les paysages sont en effet très réussis. C'est un véritable plaisir que de les admirer, alors que l'on vit une aventure palpitante, tout comme dans le vrai Paris-Dakar !

LES TRUCS DU PROFESSEUR BONUS

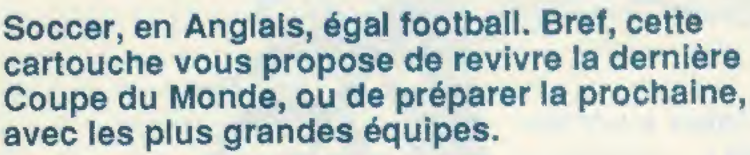
Lorsque vous terminez un parcours avant les 60 ou 50 secondes imparties, la différence de temps (entre votre temps personnel de parcours et le temps maximum autorisé) est reportée sur le parcours suivant, sans que le temps total d'un parcours puisse jamais dépasser 99 secondes.



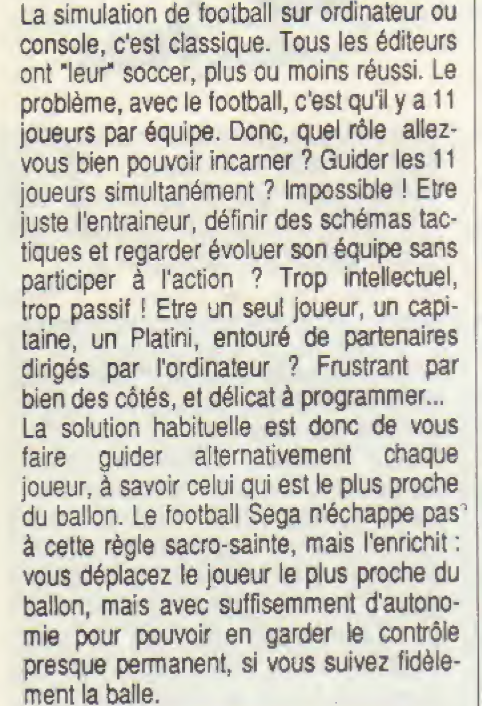
Lorsque vous sautez un obstacle, le temps passe deux fois moins vite mais, lorsque vous endommagez la moto, il va deux fois plus vite.

Chaque atteinte à la moto est comptabilisée sous forme de "points de dommages" qui vont de 0 à 10, les moins pénalisants étant les nuages de poussière, les rochers et les pierres qui diminuent la vitesse, les plus pénalisants étant l'eau qui noie le moteur ainsi que les gros obstacles (autos, motos, arbres) qui le cassent. A la fin de chaque parcours seront comptabilisés vos points de bonus et de dommages tenant compte des obstacles rencontrés, du temps écoulé, et du nombre de véhicules dépassés. Un autre écran de préparation mécanique vous permettra d'échanger vos points de bonus contre des pièces détachées qui amélioreront vos performances : guidon pour virer plus rapidement, pneus, moteur plus rapide, suspensions permettant de sauter sans perdre de vitesse, plus une dizaine d'accessoires de réparations qui permettent de réduire les futures points de dommages : boîte à outils, trousse de secours, réservoir supplémentaire, boisson revigorante, etc.





Soccer, en Anglais, égal football. Bref, cette cartouche vous propose de revivre la dernière Coupe du Monde, ou de préparer la prochaine, avec les plus grandes équipes.



La simulation de football sur ordinateur ou console, c'est classique. Tous les éditeurs ont "leur" soccer, plus ou moins réussi. Le problème, avec le football, c'est qu'il y a 11 joueurs par équipe. Donc, quel rôle allez-vous bien pouvoir incarner ? Guider les 11 joueurs simultanément ? Impossible ! Etre juste l'entraineur, définir des schémas tactiques et regarder évoluer son équipe sans participer à l'action ? Trop intellectuel, trop passif ! Etre un seul joueur, un capitaine, un Platini, entouré de partenaires dirigés par l'ordinateur ? Frustrant par bien des côtés, et délicat à programmer...
La solution habituelle est donc de vous faire guider alternativement chaque joueur, à savoir celui qui est le plus proche du ballon. Le football Sega n'échappe pas à cette règle sacro-sainte, mais l'enrichit : vous déplacez le joueur le plus proche du ballon, mais avec suffisemment d'autonomie pour pouvoir en garder le contrôle presque permanent, si vous suivez fidèlement la balle.

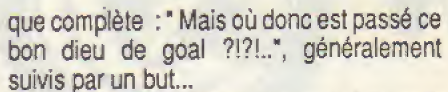
PASSE ! DRIBBLE ! ET... BUT !!!

Quatre types d'actions sont à votre disposition : le dribble, il suffit d'éviter les autres joueurs pour conserver la balle ; le taccle ou l'interception, en vous jetant dans les jambes de l'adversaire en possession du ballon, ou en vous plaçant sur une trajectoire de passe ; le tir (avec le bouton 1 de la commande), qui part toujours vers le but adverse, quelle que soit la position de votre joueur ; la passe, une balle en cloche automatiquement destinée au coéquipier vers lequel vous êtes tourné.

Vous reconnaissez le joueur que vous dirigez à la flèche bordée de noir qu'il a au dessus de la tête. Le joueur vers qui ira la passe a aussi une flèche sur la tête, sans bordure noire. Inutile de vous dire que la confusion est complète lors des premières parties ! Les plus malins s'y retrouveront les premiers...
Ce système permet de jolies combinaisons : pendant que vous faites une passe, vous pouvez déplacer le joueur qui l'a envoyée. Et donc l'avancer, par exemple. Puis le coéquipier reçoit la passe, vous en prenez le contrôle, et vous refaites une passe au précédent passeur. Et ainsi de suite... Vous êtes en train de progresser à coup de magnifiques "une-deux" ! Atten-



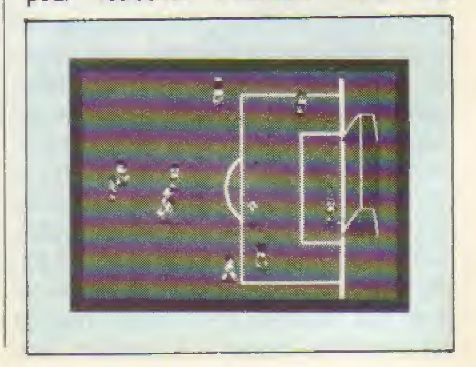
tion : au bout d'un certain nombre de passes consécutives, celles-ci ont tendance à devenir imprécises et à ne plus atterrir exactement dans les pieds du joueur visé. N'en abusez donc pas...
Autre vedette : le goal. Le terrain est affiché par portions, selon les mouvements de la balle (joli scrolling horizontal) ; dès qu'il apparait à l'écran, le goal est sous votre contrôle, en même temps qu'un autre de vos joueurs de champ. A vous de savoir le déplacer au bon moment pour intercepter les tirs. Il y a des moments de pani-



que complète : " Mais où donc est passé ce bon dieu de goal ?!?!..", généralement suivis par un but...
Les principales règles du vrai jeu sont reprises : touches, corners, sorties de but, hors-jeu. Dommage, il n'y a jamais de fautes, de coups francs, de cartons jaunes ou rouges... Et l'arbitre est cruellement absent ! Le programme a toutefois des fantaisies surprenantes qui apportent de l'inattendu à la partie : il peut arriver, par exemple, que votre goal relâche la balle dans ses buts ; ou qu'il marque contre son camp en ratant sa passe de dégagement... Inutile de râler, de démonter la console, ou d'écrire une lettre d'injures à Monsieur Sega : vous n'y pouvez rien, "c'est le football" comme disent les mauvais entraineurs !..

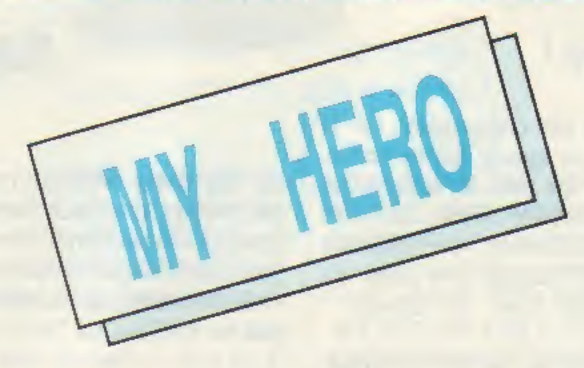
L'INSOUTENABLE ÉPREUVE DES PÉNALITÉS...

Essentielle pour ce genre de simulation, la vitesse d'animation est remarquable, et le jeu donc nerveux, étourdissant. Tout y est pour retrouver l'excitation des vrais



matchs, spectateurs déchainés, chrono, musique de but et... pénalties ! En cas de match nul, vous tirez en effet les pénalties. Gros plan : le tireur de dos, le goal en face, seul dans son but trop grand. Les possibilités de tir, et de bond pour le gardien, sont nombreuses : il faut apprendre à jouer astucieusement de la manette et de ses boutons. La règle de jeu ne dit quasiment rien là-dessus, il faut tout découvrir soi-même...
Enfin, sachez que vous pouvez jouer contre l'ordinateur ou contre un ami, que ce soit en match ou juste pour tirer des pénalties. Vous choisissez votre équipe parmi huit (couleur de maillot et hymne approprié), réparties en quatre couples : Argentine-RFA, France-Brésil, Angleterre-Pologne, USA-Japon. Ce qui donne quatre niveaux de jeu, et permet de jouer des matchs à handicap : l'Argentine pour un adversaire débutant, et le Japon seulement, pour vous qui êtes un vieux briscard !
Cocorico : remarquez l'excellente place de l'équipe de France... Vraiment une cartouche sublime !







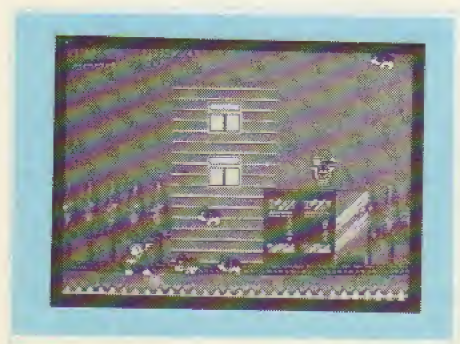
LA BLONDE ET MOI

D'abord une gentille musiquette entraînante genre kermesse flamande, puis la première scène : vous, dans un parc de verdure avec votre dulcinée.

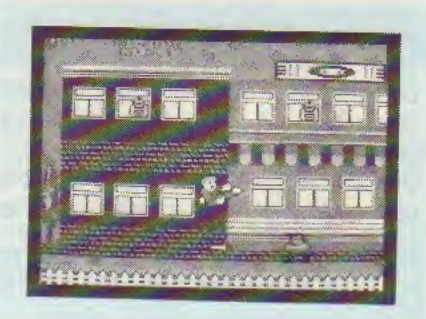


Vous alliez vous assoir sur un banc pour lui compter fleurette quand arrive un affreux punk qui vous allonge d'un coup de poing. Le sagouin s'empare alors de votre chérie et l'enlève, l'emportant sous son bras comme un vulgaire sac de linge sale!
Vous partez aussitôt à sa poursuite mais il s'est dirigé vers le quartier malfamé de la ville, repaire des voyoux de tous acabits...

KERMESS PUNK



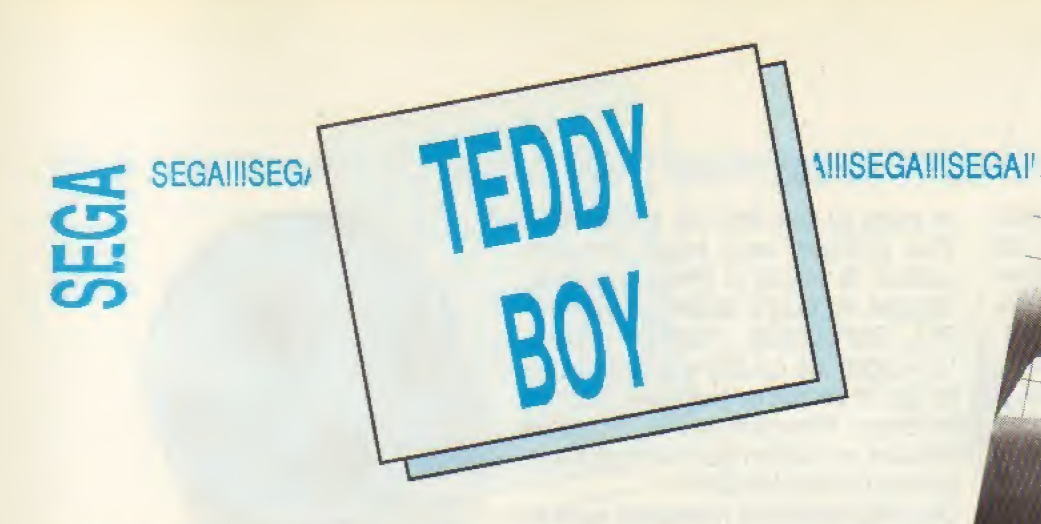
Certains se jettent sur vous à coups de poings ou vous lancent des couteaux, d'autres, aux fenêtres, vous balancent des bouteilles sur la tête!
Heureusement, vous semblez avoir quelques notions de karaté et de boxe et,



une fois vos esprits recouvrés, vous allez leur faire passer le goût de la bière et des petites blondes, car en plus la chérie était blonde! Comme dans beaucoup de jeux Sega, l'apprentissage du jeu est assez décourageant car il convient d'acquérir un certain coup de main, de comprendre les trucs ainsi que la stratégie générale. Pendant cette période, vous allez vous faire casser la figure lamentablement. Lorsque vous commencerez à maîtriser le jeu vous serez habité d'une véritable hargne qui ajoutera encore du piment à un jeu qui n'en manque déjà pas!

PIZZA PUNK

Vous n'aurez que trois vies au début mais une vie supplémentaire vous sera accordée à chaque étape complétée.
D'autres obstacles renforceront les difficultés tout au long du chemin : chiens féroces et grenouilles (!), boules d'acier espérant vous transformer en quille de bowling, cochons échappés de l'abattoir, bombes, pneus cloutés, blocs de pierre espérant vous transformer en pizza punk, incendies et voitures folles contrôlées par radio. Vous vous en doutez, le parcours ne sera pas de tout repos, mais que ne ferions-nous pas pour retrouver la blonde du parc de notre enfance?



TEDDY BOY

Teddy Boy™
The Sega Card™
Teddy Boy™
SEGA
SEGA®

Totalement génial !

Vous cherchez un jeu d'arcade psychédélique ? Un véritable cauchemar ? Une bataille étourdissante ? Jetez-vous sur Teddy Boy !



Le graphisme est plutôt enfantin : des dés posés sur des plates-formes, des petits bonshommes tout mignons qui sautillent, des chenilles géantes, des limaces, des escargots, des têtes de crocodiles... On se croirait presque dans un magasin de jouets ou de farces et attrapes.

Erreur ! Grave erreur ! Teddy Boy s'adresse aux virtuoses du joystick, aux stratèges du petit écran !

Un principe simple : du sommet des dés jaillissent divers ennemis. Le chiffre visible sur la face du dé indique le nombre d'ennemis qui peut encore en sortir. Votre Teddy Boy ne passera au tableau suivant que lorsqu'il aura éliminé tous ces êtres malfaisants. Il est seulement muni de ses jambes, qui courent assez vite, et sautent plutôt haut quand on appuie sur le bouton 1, et d'un pistolet rapide et nerveux (bouton deux). Il peut sauter librement d'une plate-forme à une autre ; contrairement à beaucoup d'autres jeux de ce type, il peut tomber sans dommage de n'importe quelle hauteur. Mieux vaut toutefois qu'il soit toujours en mouvement : s'il reste immobile trop longtemps, la passerelle se troue sous ses pieds. Ces gouffres sont souvent gênants par la suite...

DES MORTS? NON : DES BILLES!

Les ennemis touchés se transforment en billes, qui roulent et rebondissent à travers le champ de jeu. Teddy Boy a intérêt alors à aller les ramasser (en passant simplement dessus) : d'abord, il marque ainsi des points, ensuite il libère un nouvel ennemi hors d'un dé. C'est important, car chaque tableau est chronométré, et le temps non utilisé se rajoute comme bonus. Il faut donc faire vite sortir les ennemis, et les toucher rapidement ! Enfin, les billes oubliées se transforment en "gloutons blancs", qui vont manger une partie du temps qui reste pour le tableau ! Agréable...

En fait, le champ de jeu est sphérique, infini dans tous les sens. Il faut le voir pour le comprendre. Avec de la pratique, on s'habitue à ce drôle d'univers, pour en tirer parti : inutile de poursuivre un lutin bleu qui descend les plates-formes, il est plus rapide de remonter pour aller l'attendre... Vous suivez ? Non. C'est justement le problème avec Teddy Boy !

Le deuxième tableau, encore plus délicat à visualiser (une sorte d'escalier bordé de plates-formes...) fait intervenir de nouvelles créatures : les chenilles rouges, qui s'agitent comme des serpentins ; les redoutables escargots, collés aux surfaces, qui suivent d'énigmatiques figures géométriques, et sont parfois capables de se protéger du tir de Teddy Boy sous leur coquille ; et bien sûr, comme toujours, une foule de lutins bleus !

Une récompense vous attend après ce deuxième tableau : une phase-bonus. Teddy Boy chûte entre de multiples petites passerelles. Un dé sur chacune, qui cache un objet. On peut ainsi glaner beaucoup de points en collectant des ours, des baskets, des perroquets... si toutefois on ne tombe pas sur le "Den Den " !

CROCODILES ET LIMACES

Le troisième tableau propose une armée de têtes de crocodiles qui se heurtent aux murs de la bulle où Teddy Boy est enfermé. Effroyable : il faut ouvrir des portes en tirant, et toucher les crocodiles par l'ouverture !

Et ça continue comme ça sur une vingtaine de tableaux, toujours plus fous et incompréhensibles ! Pas d'exploits graphiques, mais une grande variété de sprites (chenilles, crocos, limaces sont superbes), et beaucoup d'humour dans le dessin. Une "note" spéciale pour l'accompagnement musical : entêtant à souhait ! Conclusion : un programme essentiel. Prévoir un bon week-end de libre, et débrancher le téléphone !..

LES CONSEILS DU PROFESSEUR BONUS

- **Premier tableau :** filez tout de suite à droite, et tirez vers le cube en vous retournant. Excellent début, vous verrez...

- **Second tableau :** restez sur la passerelle de départ en bougeant sans cesse, et abattez les premiers lutins et la chenille qui descend.

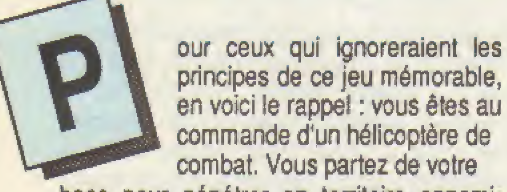
- **Troisième tableau :** perchez-vous sur une des extrémités de la passerelle de départ, ouvrez une porte, mitraillez par l'ouverture. Sortez de la bulle pour tuer les crocodiles restants.

- **Quatrième tableau :** suivez toujours les limaces, ne les précédez jamais !





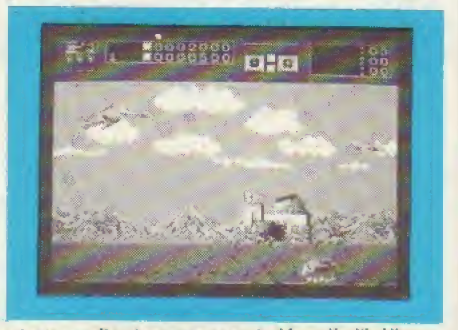
Une mission d'actualité...
Choplifter ? Ça ne vous dit rien ?
N'y auriez-vous pas déjà joué sur MSX, Apple, ou Atari ?
Peu importe : la nouvelle version Sega, totalement reprogrammée, est d'enfer !



Pour ceux qui ignoreraient les principes de ce jeu mémorable, en voici le rappel : vous êtes au commande d'un hélicoptère de combat. Vous partez de votre base pour pénétrer en territoire ennemi; des otages y sont retenus, à vous de les libérer! Evidemment, ils sont sévèrement gardés : canons sol-air, chars, escadrilles de Jets, lance-missiles. L'hélicoptère peut tirer ou lâcher des bombes. Voilà pour les généralités.
La version Sega amplifie tous ces éléments. Le pilote monte dans l'hélicoptère en vous adressant un petit salut. Un décor de montagnes plutôt sèches évoque insidieusement l'extrême-Orient... On décolle ! Le bouton 2 de la manette permet de faire pivoter l'hélico. Bref, vous avez le choix entre trois positions : tourné vers la gauche, vers la droite, ou face à vous. Dans les deux premières, l'hélico tire à la mitraillette. Dans la dernière, il lâche des bombes. La mitraillette détruit les avions et les défenses au sol lointaines. Les bombes détruisent les chars, placés au premier plan.

MANOEUVRES DÉLICATES

L'hélico avance incliné vers le sol (scrolling horizontal parfait de l'écran), ce qui est commode pour exploser les canons, mais terriblement gênant pour descendre les avions. Il doit toujours se déplacer : sinon, il chute...
La première mission comprend quatre casernes où sont retenus 64 otages, 16 dans chaque. Il faut tirer sur le toit de la caserne pour la faire exploser; les otages s'évadent alors. Atterrissez à côté d'eux, ils montent dans l'hélico! Redécollez, et retournez à la base les mettre en sécurité !
"Pfff... Facile!" Hélas non! D'abord, l'hélico doit se poser avec précaution : trop vite, c'est l'explosion! Ensuite, mieux vaut ne pas écraser au passage un ou deux otages affolés, qui seront alors mis au compte de vos morts... Enfin, un tank s'approche et vous bombarde dès l'atterrissage. Danger! Certains de ses missiles tuent des



otages, d'autres peuvent démolir l'hélico... et tous ses passagers !
Choplifter apparaît alors comme un jeu de combat très tactique. Inutile de tirer comme un fou sur tout ce qui bouge. L'important, c'est de ramener des otages. La mission n'est pas chronométrée : *vous avez tout votre temps!* Mieux vaut donc jouer la carte de la prudence : un hélico en charge maximale, c'est-à-dire 16 otages, descendu par la DCA ennemie, c'est une véritable catastrophe !

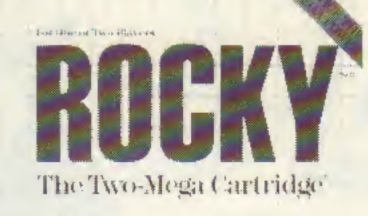
SUR MER ET SOUS TERRE

La deuxième mission, si vous l'atteignez un jour, vous oblige à sauver des otages retenus sur des navires de guerre. C'est bien pire : impossible de se poser en mer. Et certains canons sont impitoyables... Plus loin encore vous decouvrirez des grottes dans lesquelles l'hélico doit se faufiler. Choplifter se donne alors des allure de Srcamble : marrant!
Moralité : si vous connaissez déja Choplifter dans une version précédente, oubliez tout : la nouvelle mouture Sega est incomparable!
Et si vous découvrez le jeu, régalez vous, c'est un classique, un très grand classique!

LES TRUCS DU PROFESSEUR BONUS

- Quand vous chargez des otages et que le tank s'approche, décollez aussitôt et lâchez une bombe. Pour ne pas perdre de temps, atterrissez-donc avec l'hélico *de face*.
- Ne libérez pas tous les otages de toutes les casernes à la fois. Ils s'éparpillent alors dans la nature, et, avant que vous ne reveniez les chercher, ils auront déjà été abattus...
- Prenez votre temps: le nombre d'avions ennemis n'augmente pas sensiblement avec la durée du jeu. L'apparition de jeeps peut être génante. Seule la mitraillette peut les détruire.

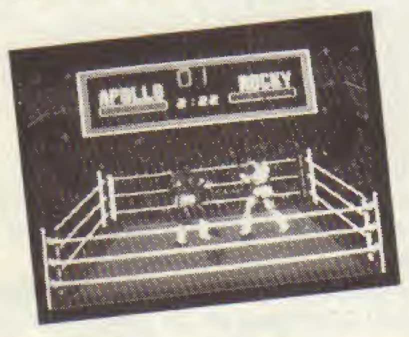
ROCKY



Vous avez peur d'abimer votre joli nez en faisant de la vraie boxe ? Eh bien en voici de la fausse. Mais qui ne plaisante pas !



Rocky, comme vous le savez sans doute tous, est un boxeur pauvre, courageux, et honnête, qui veut obtenir le titre mondial. Il s'est entrainé dur. Il a tout sacrifié dans ce noble but. Il mérite de trouver la récompense de ses efforts. Or c'est VOUS qui allez le faire boxer ! Alors, écoutez bien ce qu'on va vous dire, il en va du bonheur de Rocky !
Vous pouvez affronter l'ordinateur ou un ami. Si vous jouez contre l'ordinateur, vous affronterez successivement Apollo, Lang, et Drago (le vilain Russe). Si vous jouez contre un ami, gardez Rocky pour vous et confiez-lui le rôle du méchant !
Première phase : l'entrainement (1 joueur seulement). Vous voici devant un lourd sac de sable. Vous avez 60 secondes pour le bourrer de coups, 50 au minimum, en variant votre frappe selon la position du sac. Excellent échauffement, indispensable pour régler son rythme et sa longueur de frappe. Car ici, la simulation des coups de



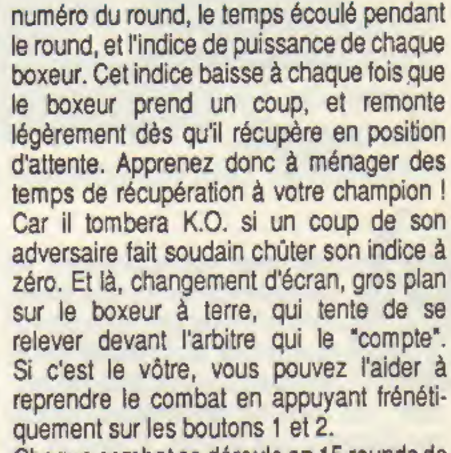
la boxe n'est pas du style " un coup de joystick à droite, 2 fois le bouton 1, une fois le bouton 2 = Rocky commence à actionner son index pour préparer un crochet, etc, etc ", mais tout dépend essentiellement de la distance qui sépare les deux boxeurs. L'uppercut se porte de très près, le crochet à distance moyenne, et le direct en position écartée. Le bouton d'action 1 permet aussi diverses manœuvres défensives, esquive en se baissant, en se rejetant vers l'arrière, ou protection avec les deux poings en écran. Voilà. Vous savez quasiment tout des manipulations.



Le reste, c'est de l'expérience et du feeling !



L'écran reproduit le ring, vu par le flanc, entouré par une foule rugissante, et surmonté d'un panneau qui indique le



numéro du round, le temps écoulé pendant le round, et l'indice de puissance de chaque boxeur. Cet indice baisse à chaque fois que le boxeur prend un coup, et remonte légèrement dès qu'il récupère en position d'attente. Apprenez donc à ménager des temps de récupération à votre champion ! Car il tombera K.O. si un coup de son adversaire fait soudain chûter son indice à zéro. Et là, changement d'écran, gros plan sur le boxeur à terre, qui tente de se relever devant l'arbitre qui le "compte". Si c'est le vôtre, vous pouvez l'aider à reprendre le combat en appuyant frénétiquement sur les boutons 1 et 2.
Chaque combat se déroule en 15 rounds de 3 minutes (temps réel : 1 minute). Comme sur un véritable ring, vous pouvez gagner par K.O. direct (l'adversaire est "compté" 10 et ne se relève pas), par arrêt de l'arbitre (si vous envoyez votre adversaire au tapis 3 fois, l'arbitre préfère arrêter le massacre), ou enfin "aux points", attribués par les juges à la fin de chaque round et totalisés en fin de match.



Mais tout cela, ce ne sont que des mots : il faut goûter vraiment cette cartouche ! Car Rocky est un pur régal. Les mouvements des boxeurs sont souples et impressionnants de réalité. Tout l'entourage du combat est restitué : entrainement au sac de sable, au puching-ball, test des gants, KO en gros plan, pose entre les rounds avec les soigneurs qui frottent Rocky ! Et les adversaires-ordinateurs ont bien chacun leur style : Apollo est puissant, mais trop prudent ; Lang fonce sur vous et tape sur tout ce qui bouge ; enfin, Drago est calculateur et dévastateur comme un bulldozer ! Une grande cartouche Sega.

CARTOUCHE 2 MEGA



OUT RUN

Vous avez froid ? Vous rêvez de soleil, de liberté, d'exotisme ? Out Run est une cartouche de rêve.

La Californie : grand soleil, plages ourlées de vagues, cocotiers paresseusement inclinés, et grandes routes dégagées. Aujourd'hui, le comité des fêtes organise une course. Tout le monde peut participer. Vous aussi, avec votre décapotable rouge, et cette blonde charmante à côté de vous dont je ne me souviens plus exactement le nom... Vous allez pouvoir choisir votre trajet, après avoir réglé la radio F.M. du tableau de bord sur la station de votre choix, ce qui déterminera la musique d'accompagnement du jeu. Au début, vous longez plages et cocotiers. Mais à la fin de ce premier tronçon, vous parvenez à un embranchement : partez à droite ou à gauche, à votre goût ! Vous traverserez alors une zone de marais



CALIFORNIA SUNSET

ou un paysage de collines. Et, au bout d'un de ces deux tronçons, vous arriverez à nouveau à une bifurcation. A droite ou à gauche ? Vous avez compris le principe : pour parvenir à un point d'arrivée (il y en a 5), vous devez parcourir 5 tronçons. Le point d'arrivée dépendra des tronçons choisis. Et un petit calcul permet d'affirmer qu'Out Run offre en tout 25 routes possibles : de quoi renouveler le plaisir !

Attention : Out Run n'est pas seulement une jolie balade ! Vous devez conduire vite pour boucler chaque tronçon dans un temps déterminé (comme à World Grand Prix, ou Hang On). Deux innovations : la vitesse de défilement du paysage est tout simplement hallucinante. Aucun programme de course n'a encore été aussi rapide, à notre connaissance. Ou aussi varié dans ses décors. Normal, la cartouche fait 2 Megas ! Et la route n'est pas plate : dos-d'âne, collines, virages au sommet, c'est l'enfer ! D'autant que les cocotiers, les rochers, ou autres panneaux publicitaires vous attendent en bord de route pour punir toute erreur de pilotage d'un terrible accident !

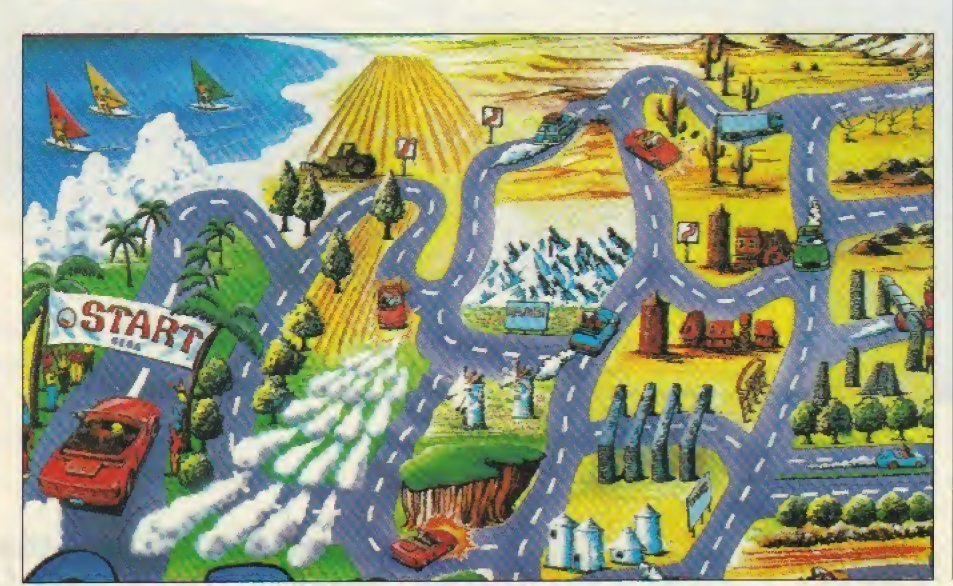
Out Run est un programme hypocrite. Dans un premier temps, il vous promet la détente, le farniente, la conduite insouciante au milieu de superbes paysages



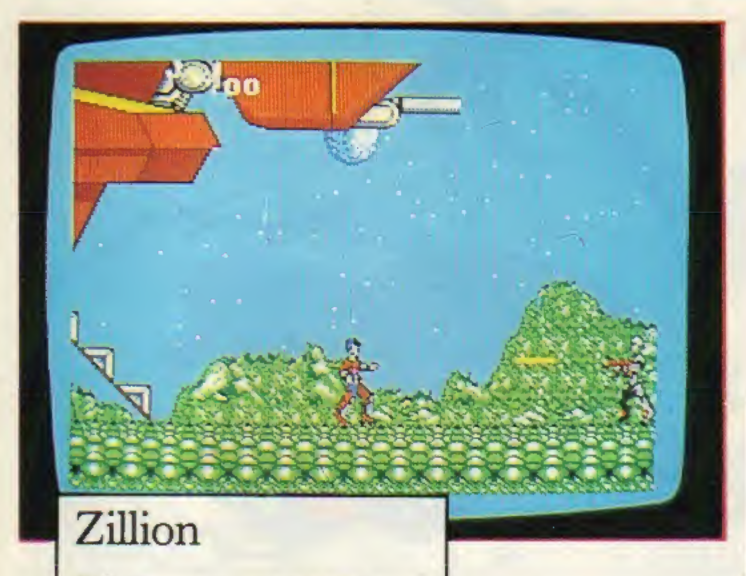
californiens. Mais ce n'est qu'une illusion : les temps de qualification sont très courts, les routes de plus en plus sinueuses et accidentées, et vous terminez le parcours complètement stressé, le nez collé à l'écran, la bave aux lèvres, la manette disloquée en main ! Et impossible de s'arrêter pour aller se baigner !

Une cartouche sublime, mais cruelle.

CARTOUCHE 2 MEGA



SEGA, UN CERVEAU QUI A SU



Zillion

Délivrez vos compagnons et dirigez-les pour détruire le camp ennemi. Chaque fois que vous changez de personnage, vous entrez dans un monde nouveau.



Great Golf

Sur un 18 trous faites le meilleur par. Choisissez votre club, votre direction, mais attention au vent.

Control Stick

Le joystick des joueurs exigeants.
Allez encore plus loin.

Quartet

Abattez vos ennemis et rapportez le trésor perdu de votre colonie spaciale. Vous pouvez jouer à deux dans cette aventure à suspens.



NOUVEAU

Missile 3 D

Se joue avec les lunettes 3D + le pistolet. Votre mission est d'arrêter avec votre laser les missiles nucléaires en pleine course.

Lunettes 3 D

Enfin le relief sidérant de réalisme. Votre écran rentre dans une autre dimension.

Distributeurs cartouche:

VISUEL PLUS
10, rue Louis Vicat 75015 PARIS
(1) 45 30 29 67

DPMF Diffusion
6, rue de Bellevue 92100 BOULOGNE
(17 48 25 79 15

EN VENTE:
AUCHAN
BHV
BOULANGER
CARREFOUR
CASINO
CONFORAMA
CONTINENT
CORA
EUROMARCHE
FNAC
HYPERALLYE
MAJUSCULE
MAMMOUTH
PLEIN CIEL
et chez votre revendeur habituel

DISTRIBUTEUR EXCLUSIF:
MASTER GAMES SYSTEME FRANCE SA
55, av. Jean Jaurès 75019 PARIS
- (1) 42 03 37 37

BIEN S'ENTOURER





Gangster Town

Agent du FBI vous pourchassez un gang dans des courses poursuites en ville, dans des bars et des night-clubs.

SDI

La guerre des étoiles version défense américaine. Détruisez les missiles adverses grâce à vos satellites.

Pistolet Light Phaser

Visez juste. 3 jeux sont offerts avec le pistolet.

Out Run

Une course folle en Californie au volant d'une Ferrari. Le best-seller des jeux d'arcades.

DISPONIBLE



LES JEUX D'ARCADES DANS UN FAUTEUIL

HULIN LE GÉANT

INTERVIEW

Nous avons été les premiers, en novembre 1986, à parler du feuilleton "Guillaume Tell", dans lequel notre ami Dominique Hulin joue le rôle de l'horrible chef des mercenaires. Ce passionné de jeux de rôles et d'ordinateurs répond ici à nos questions.

Alors, immonde Hulin, après avoir tenté de dévorer crue Karen Chéryl dans "J'ai rencontré le Père Noël", après avoir martyrisé Daniel Auteuil dans "Les Sous-Doués" et terrorisé Coluche dans "Inspecteur La Bavure", voici que tu essayes d'assassiner ce pauvre Guillaume Tell. N'as-tu pas honte ?

Pas vraiment vraiment. D'ailleurs l'affaire ne tourne pas à mon avantage puisque la femme de Guillaume Tell le venge en me plantant ma spéciale weapon - une masse d'arme avec cinq dents au bout - dans le dos!



Parles-nous de ce feuilleton. C'est une coproduction franco-américaine, je crois ?

Franco-américano-anglaise, pour être précis. 72 épisodes sont prévus et il y aura peut-être une suite. Will Lyman, l'acteur américain qui joue Guillaume Tell, est vraiment un gars extraordinaire et aimable, qui allie la gentillesse à la compétence.

▼

Cela ne te donne-t-il pas envie d'aller faire carrière aux Etat-Unis ? Après tout, le géant Ferré a fait fortune là-bas en devenant une star du catch.

Pourquoi pas. Une carrière peut s'envisager partout et il est préférable, aujourd'hui dans ce métier, de penser international et de parler anglais.

▼

Dans "Moonraker" le quatrième James Bond avec Roger Moore, tu as doublé Richard Kiel, le célèbre Jaws...

C'est exact. Un jour, toute la production a éclaté de rire car, pour un réglage de projecteur, on a dû me mettre un cube de 20 cm sous les pieds, afin que j'atteigne la bonne hauteur. Richard Kiel mesure 2,27 m et moi je ne fais que 2,05 m (pour 130 kg). C'est la première fois que j'ai pu comprendre ce que les autres ressentent lorsqu'il se tiennent à côté de moi.

Il y a un an, tu avais écrit, pour notre journal, un article sur les jeux de rôles. Ce sujet te passionne-t-il toujours autant ?

Encore plus qu'on ne le croit. D'abord parce que c'est un jeu et je suis un joueur invétéré. Et en plus, avec un jeu de rôles, pour un comédien, c'est parfait. Mon personnage préféré dans les jeux de rôles, c'est un nain ! Un Mostali du culte de Lankor-Mhy, dans "Run Quest". Il est toujours vivant et a survécu à une vingtaine d'aventures, ce qui est rare. Dans "Bushido", je suis un Atamoto et je m'appelle Himorrogi Aka, ce qui signifie "l'arbre rouge". Pour les joueurs de "Donjons et Dragons", mon druide est de neuvième niveau et il finit ses jours dans une forêt, un peu gâteux suite à une attaque. Dans "Empire Galactique", mon prêtre est toujours vivant et attend des règles complémentaires.
L'idéal, c'est d'être un maître de jeu et de commander ainsi à la peur et au plaisir des joueurs. Je suis maître de jeu d'une dizaine de jeux de rôles. C'est comme ça qu'est né "Galistan".

▼

Galistan ?

C'est un projet de jeu de rôles, qui est en cours de réalisation. Chut ! Je ne vous en dis pas plus mais, promis, Micro News en aura la primeur.



Et les jeux sur ordinateurs ?

J'ai un ordinateur MSX 1 et j'espère avoir bientôt un MSX 2. Les logiciels sont encore loin des jeux de rôles tels qu'on les pratique, car il y manque quelques éléments fondamentaux : le hasard du jet de dés, le mode de réflexion et de dialogue avec le maître de jeu. Cela dit, la Geste d'Artillac en était assez proche.

Revenons au cinéma. Tu es également cascadeur ?

Je ne me prétends pas cascadeur, mais avec ma taille et mon poids je peux difficilement me faire doubler ; j'essaie donc d'assumer au maximum tout ce qui est combat. En plus j'aime ça, comme on a pu le voir dans les épisodes six et sept de "Guillaume Tell". Etre cascadeur, c'est un métier complet qui mérite notre respect et notre admiration, les scènes d'action dépendent d'eux. Ils doublent les stars et ils prennent tous les risques ; il y a parfois de la casse... Je connais pas mal de cascadeurs et ce sont des mecs supers ; sur "Guillaume Tell" il y en avait plein, dont Philippe Guégan.

Et depuis le tournage de " Guillaume Tell", qu'as-tu fait ?

Je viens de terminer une coproduction Antenne 2 et Suisse Romande. Titre : "Le Prince Barbare".

Encore une "Heroïc Fantasy".

Non, c'est plutôt culturel.

On ne dirait pas en voyant les photos.

Ce n'est pas parce qu'on meurt odieusement fléché par une horde de Huns que l'on n'est pas un tendre poète. Tout ça parce que je voulais gentiment violer une de leurs captives... Après tout, on peut être barbare et épicurien !



T'est-il déjà arrivé de ne pas être tué dans un film ?

C'est vrai que mon taux de mortalité cinématographique est élevé, la preuve, dans mes projets en cours, un film qui s'appelle "Pondichéry", où je ne meurs que dans les dix dernières minutes.

Un exploit !

Et pour une fois je ne fais pas un méchant, mais un brave soldat de l'armée de Louis XV qui tente de garder l'Inde française, face à ces cochons d'Anglais qui vont nous la voler. C'est d'ailleurs un scénario qui est en quête de production.
Au Maroc, j'ai également joué dans "Napoléon et Joséphine", une coproduction franco-américaine de la Warner. C'est la bataille des pyramides. J'y interprète un pauvre mamelouk assassiné par les soldats de Napoléon. Pour me tuer : un coup de baïonnette, deux balles dans les épaules, et une balle dans la tête.

O.K. j'espère que nos lecteurs ont bien noté. D'autres projets?

Oui, un scénario que j'écris actuellement, en pure "Heroic Fantasy", un projet télé qui sera à 80 % action, cascades et effets spéciaux, mais j'en ai déjà trop dit.
Dans "Guillaume Tell", il n'est pas exclu que je fasse un come-back, bien qu'ayant déjà été tué. On a déjà vu ça dans "Dallas" ! Et puis avis aux producteurs : je suis facile à travailler, pas (encore) trop cher et je peux rapporter gros!





LES DEUX BOUTS DU FIL

Lorsque l'on a senti la fissure s'approfondir au sein de Téléphone, on a pu se dire qu'après tout, ce ne serait pas plus mal que le groupe se sépare, qu'il valait mieux voir l'abcès crever bien franchement, plutôt que d'assister au pourrissement intérieur des relations entre les membres du quatuor. La mémoire de Téléphone a rejoint la légende du rock d'ici et plus personne ne peut la souiller.

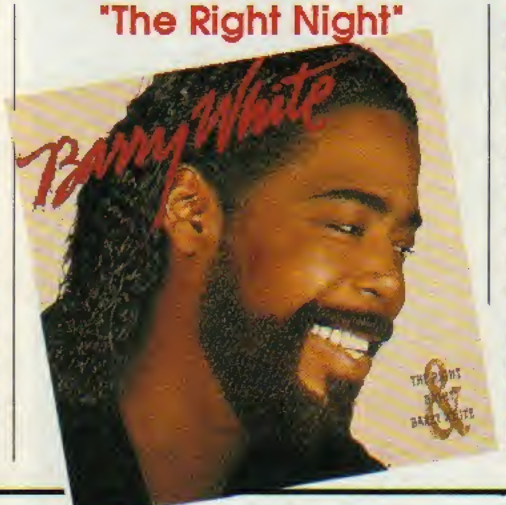
Mais se dire qu'on a gagné deux bons groupes au lieu d'un, c'est un peu se voiler les yeux. Aussi définitivement sympathiques puissent-ils être, force est de constater que ni Aubert'n'Ko, ni Bertignac et les Visiteurs ne sont parvenus à recréer la subtile alchimie qui faisait de Téléphone le seul groupe de rock français au "parler vrai". Est-ce à dire qu'ils parlent faux ? Non, bien sûr. Mais sans doute ne parlent-ils pas aussi pleinement qu'ils le désirent. Incontestablement, ils donnent de bons concerts, les uns comme les autres. Mais on ne peut s'empêcher de ressentir la frustration d'un vague manque, lorsqu'on les voit en scène. On se prend malgré soi à imaginer le groupe de Louis Bertignac avec un super bon chanteur et celui de Jean-Louis Aubert avec une pointure à la guitare, sans parvenir à oublier l'hystérie qu'arrivait à déclencher Téléphone devant des Palais des Sports en délire.

Mais quoi ? Doit-on se laisser aller à la sournoise nostalgie, alors que nos deux combos s'en vont ranimer, à corps perdu, la flamme du rock aux quatre coins de la France profonde. Descendus de leur piedestal, nos rockers n'en ont pas pour autant perdu la passion de jouer. Et c'est peut-être ainsi que chacun d'eux parviendra à transcender la légende, renaissant tel le phénix à une ère nouvelle. C'est, du reste, tout le bien que l'on peut leur souhaiter.

BARRY WHITE : "The Right Night"

(A&M/Polydor)

Pé les mecs ! Revoilà le crooner funky ! Aïe, aïe, aïe; j'en connais qui vont emballer comme des malades sur ces tartines de miel auriculaire que nous sert le beau Barry, à la voix si profonde et grave lorsqu'il prononce « my love ! » dans un souffle, à la barbe si parfaitement taillée et épilée, au cheveu long si magnifiquement défrisé, lustré puis refrisé, qu'il en rayonne d'une séduction définitive.

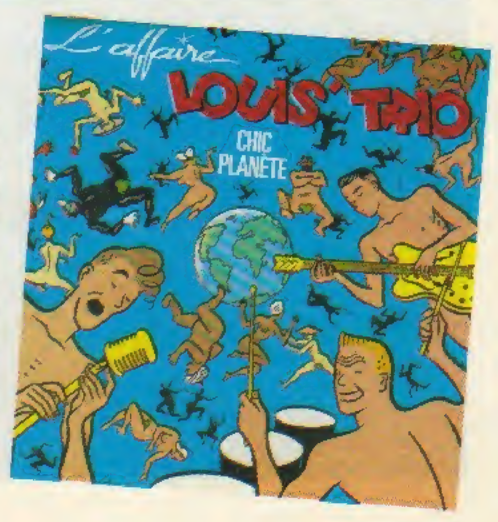


Et oui, faudra vous y faire, Barry White, le seul véritable tenant du crooning hautement sexualisé, depuis la disparition du divin Marvin Gaye, l'incontournable Barry aux dents blanches et à la chaîne en or est de retour parmi nous. Je connais des matelats qui ne résisteront pas aux élans romantiques du singer parfumé. Savez-vous seulement que notre homme pèse 103 disques d'or et 38 de platine ? Vous évaluez maintenant le nombre de personnes qui ont pu succomber aux langoureuses mélopées de notre chanteur de charme... Allez, laissez vous faire !

L'AFFAIRE LOUIS' TRIO : "Chic Planète"

45 t. (Barclay)

Fidèle à son esthétique B.D./fun, notre trio de bananés lyonnais affirme à nouveau son talent de faiseur de rythmes des tropiques. Cocktail d'humour, de jeux de mots, de pas de danse dégingandés et de constructions musicales inattendues, le style très personnel de nos trois lascars est un mélange d'audace et de savoir faire. Il serait temps que des groupes comme l'Affaire Louis' Trio soient reconnus, aimés et montrés partout où l'on peut les voir. Ça nous dériderait un peu ce PAF crispé et crispant et ça prouverait surtout qu'il n'y a pas que des nuls parmi la jeune génération des musiciens français.



DEF LEPPARD :

"Hysteria"

(Mercury/Phonogram)

Cet album marque le dénouement relativement heureux de l'aventure tragique de Def Leppard. "Pyromania", leur plus récent L.P. sorti il y a quatre ans, avait rafflé tous les lauriers du succès outre-Atlantique avec plus de quatre millions d'exemplaires vendus. Et puis, quelques heures avant le réveillon 84, survient l'accident de voiture fatal dans lequel Rick Allen, le batteur, perd son bras gauche. Horrible coup dur, c'est aussi l'occasion pour les membres du groupe de démontrer la solidarité qui les unit. Ils décident alors d'attendre que leur batteur soit en mesure de réintégrer le groupe avant de reprendre leurs activités. A l'écoute de ce "Hystéria" on imagine avec quel soin méticuleux chaque son, chaque mélodie, chaque harmonie ont été polis, avant d'être définitivement intégrés à l'ensemble somptueux et rutilant de ces



douze morceaux, produits par John 'Mutt' Lange, comme les deux albums précédents. Cela ne fait qu'accentuer la direction FM que le succès américain de ce groupe de hard anglais mettait déjà en relief. A moins d'être un puriste, on aurait tord cependant de faire la fine bouche devant la variété et l'opulence des musiques de cet album, qui s'adresse avant tout aux amateurs de rock bien fait.

Mr MISTER "Go on..."

(RCA/BMG)

A peu près unanimement ignoré en France, Mr Mister est pourtant l'un des meilleurs groupes à avoir émergé sur la côte ouest des États Unis ces dernières années. Difficile de s'en apercevoir, il est vrai, si l'on ne dépasse pas à la première écoute l'effet de ressemblance avec une musique déjà entendue. Mr Mister fait en effet partie de ces groupes atteints du syndrôme Police. Richard Page, chanteur et bassiste, possède un timbre de voix proche de celui de Sting et il faut bien dire que le registre harmonique des compositions du groupe s'apparente bien souvent à celui du trio anglais. Y a-t-il pourtant de quoi s'offenser de ce qu'une bonne formation américaine poursuive ses recherches dans une direction défrichée par un groupe qui s'est arrêté de fonctionner depuis maintenant quatre ans? Ce n'est certainement pas mon avis et j'apprécie d'autant plus le travail de Mr Mister qu'il est en constante quête de sons et d'ambiances originales. Alors un conseil : n'ayez cure de la critique ignorante et découvrez par vous-même ce qui est bon. Par exemple "Go On...", le dernier album de Mr Mister, au hasard...



OU ET QUAND : LES CONCERTS

- THE CURE : 15/11 à Toulouse ; 16/11 à Montpellier ; 24/11 à Marseille ; 25/11 à Lyon ; 3/12 à Bordeaux ; 4/12 à Nantes.

- JEAN-LOUIS AUBERT : 16/11 à Nancy ; 17/11 à Strasbourg ; 18/11 à Reims ; 19/11 à Lille ; 21/11 à Bruxelles ; 23/11 à Orléans ; 24/11 à Tours ; 25/11 à Nantes ; 26/11 à Rennes ; 28/11 à Angers ; 29/11 à Rouen.

BERTIGNAC ET LES VISITEURS : 15/11 à Orléans ; 17/11 à Valence ; 18/11 à Boiron ; 19/11 à Aix les Bains ; 20/11 à Lons le Saulnier ; 21/11 à Châlon sur Saône ; 23/11 à Villefranche sur Saône ; 24/11 à Monceau les Mines ; 25/11 à Bourg en Bresse ; 26/11 à Troyes ; 27/11 à Auxerres ; 28/11 à Paray le Monial ; 1/12 à Epernay ; 2/12 à Longwy ; 3/12 à Shiltigheim ; 4/12 à Mulhouse ; 5/12 à Saint Claude ; 7 et 8/12 à Chaumont ; 9/12 à Epinal ; 10/12 à Belfort ; 11 et 12/12 à Saint Dié.

- COCK ROBIN : 16/11 à Pau ; 17/11 à Bordeaux ; 18/11 à Clermont Ferrand ; 19 et 20/11 à Lyon (la Bourse) ; 21/11 à Mulhouse ; 22/11 à Reims ; 23/11 à Annecy ; 25/11 à Strasbourg ; 26/11 à Lille ; 27/11 à Rouen.

- MARC SEBERG : 18/11 à Lille ; 19/11 à Reims ; 20/11 à Strasbourg ; 21/11 à Besançon ; 23/11 à Paris (La Cigale) ; 25/11 à Clermont Ferrand ; 26/11 à Saint Etienne ; 27/11 à Toulouse ; 28/11 à Montpellier ; 30/11 à Nice ; 1/12 à Marseille (Odéon) ; 2/12 à Lyon (Bourse du Travail) ; 3/12 à Belfort ; 4/12 à Orléans ; 5/12 au Mans ; 6/12 à Bordeaux ; 8/12 à Rennes.

- LL COOL J + PUBLIC ENEMY : 23/11 à Paris (Elysée Montmartre).

- LES AVIONS : 26/11 à Paris (La Locomotive).

- B.A.D. : 29/11 à Paris (La Cigale).

- BOY GEORGE : 27/11 à Mulhouse ; 1/12 à Metz ; 17/12 à Lyon (s. r.) ; 18/12 à Toulouse s. r.) ; 20/12 à Paris (Zénith).

- ANNE CLARK : 3/12 à Rennes ; 4/12 à Reims ; 5/12 à Besançon ; 7/12 à Lyon ; 8/12 à Marseille ; 9/12 à Toulouse ; 10/12 à Bordeaux ; 11/12 à Paris ; 12/12 à Paris ou Lille.

- SUZANNE VEGA : 4/12 à Paris (Elysée Montmartre).

- BRIAN ADAMS : 8/12 à Paris (Zénith).



JOYEUX ANNIVERSAIRE "THORGAL"!

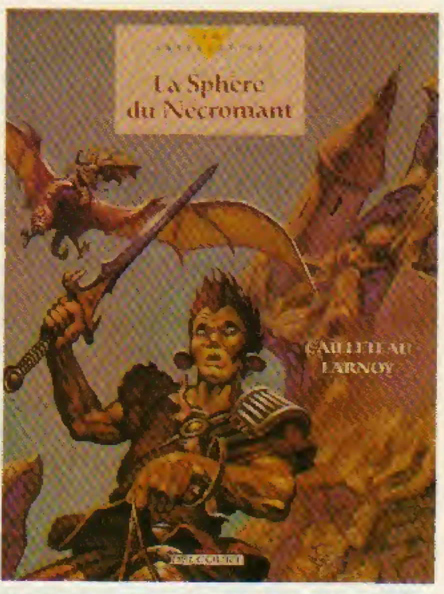
Les Editions du Lombard ont fêté dernièrement le dixième anniversaire de la saga "THORGAL", créée en réalité en 1976, par un après-midi de septembre lorsque le hasard fait se rencontrer le polonais Grzegorz ROZINSKI et le belge Jean VAN HAMME. Depuis, c'est plus d'une dizaine d'histoires parues au journal Tintin et c'est aujourd'hui le douzième album qui paraît aux Editions du Lombard.
Thorgal, Aaricia, Tjall et Kriss de Valnor arrivent enfin en vue de Mayaxatl, la Cité du Dieu perdu...
Rappelons quand même que Thorgal est un enfant des étoiles, né de nulle part, recueilli en pleine tempête par des marins qui lui donnèrent le nom de leur dieu : Thorgal Aegirsson. Devenu homme, Thorgal épouse Aaricia, fille du roi des Vikings du Nord, et de leur amour va naître un petit homme, Jolan, doué de bien redoutables facultés.

Grâce au très beau dessin réaliste de Rosinski et au solide scénario de Van Hamme, la saga de Thorgal nous emmène dans des aventures périlleuses au delà des frontières du réel.

THORGAL : LA CITE DU DIEU PERDU (T.12) *de Van Hamme et Rosinski aux Editions du Lombard.*

BD INTERACTIVE ET LOGICIEL!

Il y a vingt ans, Gary Gygax et Dave Arneson créaient un nouveau concept de "Wargames" (simulation de bataille en miniature) avec les premières règles du jeu "Dungeons and dragons" (D' and D').
Le but du jeu, se mettre dans la peau d'un personnage évoluant dans un univers de science fiction, de grande chevalerie médiévale, d'espionnage, d'Héroic fantaisy ou même de western. Et ça marche très bien! Plus d'un million de boites de D' and D' vendues en 1982. Les techniques de jeu évoluent à tel point que certains adaptent les règles pour des parties grandeur nature et se déguisent pour vivre leurs aventures.
Très vite les ordinateurs domestiques prennent le relais, suivis des livres interactifs qui permettent aux joueurs d'y trouver un arbitre et maître du jeu.
Aujourd'hui c'est la BD qui devient interactive et Guy Delcourt (l'éditeur des *Aventures de Fred et Bob* et de *LA Bande à Renaud)* s'intéresse à ce nouveau phénomène, le jeu de rôle. Le premier album de la collection interactive est sorti en Octobre : *La spère du Nécromant*, dessinée par un tout jeune auteur, Eric Darmoy, qui signe ici son tout premier album. Le scénario est de Thierry Cailleteau (l'auteur avec Vatine des aventures de Fred et Bob).
Comme dans tout jeu interactif, vous vous mettez dans la peau d'un personnage et quel personnage : Turlogh le rôdeur! L'ambiance est médiévale et fantastique! A vous d'arracher une sphère des griffes du mage Skroful, périlleuse mission puisqu'il y a au moins vingt choix mortels! Et ce n'est pas tout! Vous pouvez retrouver "Turlogh le rôdeur" sur votre moniteur grâce au jeu informatique du même nom utilisable sur les micro ordinateurs Amstrad et Thomson.

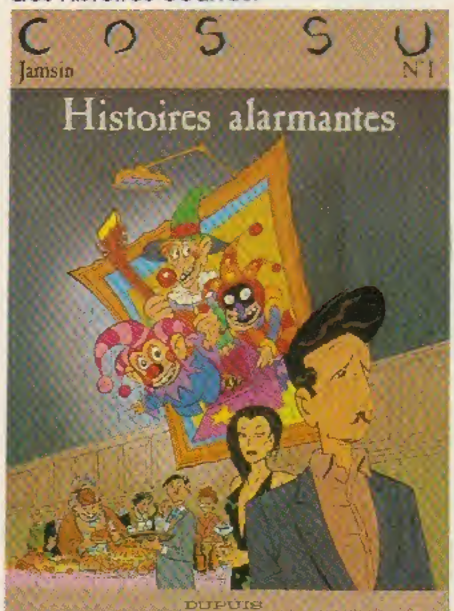


LA SPHERE DU NECROMANT (collection BD interactive) *par Thierry Cailleteau et Eric Larnoy chez Delcourt.*
TURLOGH LE RODEUR *logiciel chez Cobrasoft.*

"HISTOIRES ALARMANTES!"

Si Alfred Hitchcock était encore parmi nous, il aurait certainement apprécié les "Histoires alarmantes" écrites et dessinées par Antonio Cossu (avec la complicité du scénariste Jamsin). Histoire courtes qui vous plongent dans un univers fantastique où vous sentirez peut-être des gouttes de sueur froide vous couler dans le dos, une à une, page après page. Qu'auriez -vous à répondre à une personne morte depuis belle lurette et qui vous téléphone de sa tombe? Qui est mort de celui qu'on fête ou de ceux qui célèbrent son anniversaire? Et cette femme au dessus de tout soupçon qui collectionne les cœurs... et les met dans des bocaux? Et si l'envers de la réalité

devenait quotidien?...
Un petit quelque chose de Tardi dans le coup de patte, une mise en page remarquable faite avec bon goût, Cossu a obtenu le "Grand prix des Alpages" au festival de Sierre en 1984 pour ses "histoires alarmantes" pré-parues dans Spirou. Antonio Cossu est né en Belgique en 1952. On lui doit de nombreuses collaborations dans les revues de Michel Deligne puis dans Métal Hurlant, toujours pour des histoires courtes.



"HISTOIRES ALARMANTES" (N°1) *de Antonio Cossu aux Editions Dupuis.*

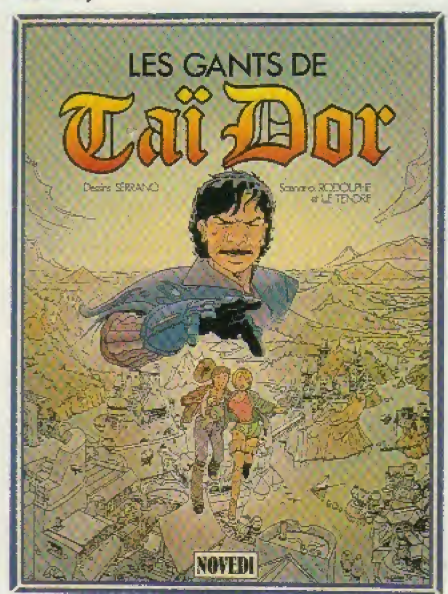
COUP DE CŒUR!

Coup de cœur et coup de chapeau à un tout nouveau dans la BD :
SERRABO, dessinateur de l'album *Les gants de Taï Dor*, paru chez Novedi. Premier album aux lignes claires sur un scénario de Le Tendre et Rodolphe. Le jeune Servin a été trouvé errant et amnésique. Ses nuits sont hantées depuis par des cauchemars au cours desquels il est poursuivi dans un château (quoi de plus normal!). Ce qui est moins normal c'est ce mystérieux gant magique brandi contre lui et cette chute vertigineuse au travers d'un miroir. Servin ne serait il pas le prince de Taï Dor frôlé lui aussi par un gant magique qui l'aurait projeté par une porte tout aussi magique sur Terre et qui l'aurait rendu amnésique?!...

LES GANTS DE TAI DOR *de Le Tendre et Rodolphe ,dessin de Serrano chez Novedi.*

LE VENT DES DIEUX

Du cinémascope en format cartonné pour ceux qui aiment les grandes épopées historiques! Le tome 3 du "Vent des Dieux" (signé Cothias pour le scénario et Philippe Adamov pour le dessin) nous emmène pour un fabuleux voyage initiatique. Tchen Quin, samouraï amnésique a quitté le royaume des morts grâce aux soins de Mara la prostituée, mais il va connaître encore une fois la douleur lorsque le village de ses sauveurs va être détruit... (à noter pour les amateurs de Cothias, la parution toujours chez Glénat du tome 2 de "Au nom de tous les miens" d'après l'œuvre de martin Gray, dessinée par Paul Gillon.)



LE VENT DES DIEUX "l'homme oublié" T.3 de Cothias et Adamov chez Glénat.



UN NOUVEAU HEROS EST NE!

Johan de Moor est le fiston de Bob de Moor (ancien collaborateur d'Hergé, auteur de la très belle collection "Cori le moussaillon" chez Casterman). Dans la lignée de la fabuleuse école de Bruxelles, le fiston prodige vient de créer un nouveau personnage : "Gaspard de la nuit".



Deux jeunes garçons (qui ressemblent à Quick et Flupke) envolent au cours d'un de leurs jeux, leur avion dans la maison d'un mystérieux apothicaire. Gervais, le plus courageux des deux gamins, va découvrir des dizaines de masques accrochés au mur. Et, oh magie de la B.D., ces masques parlent Gervais va entrer dans un univers extraordinaire, celui de Gaspard de la nuit. Transfiguration, abandon de l'enfance, jeu de masque, Gervais devient Gaspard, dans un pays imaginaire dont le roi est un enfant, pays peuplé de mutins ensorceleurs.
A noter deux courants dans cette collection, d'une part la ligne claire héritée d'Hergé et d'autre part le sens du baroque et de la féerie, influence directe des peintres flamands. Un beau mariage pour compléter votre bédéthèque.

GASPARD DE LA NUIT, DE L'AUTRE COTE DU MASQUE
Johan de Moor chez Casterman.

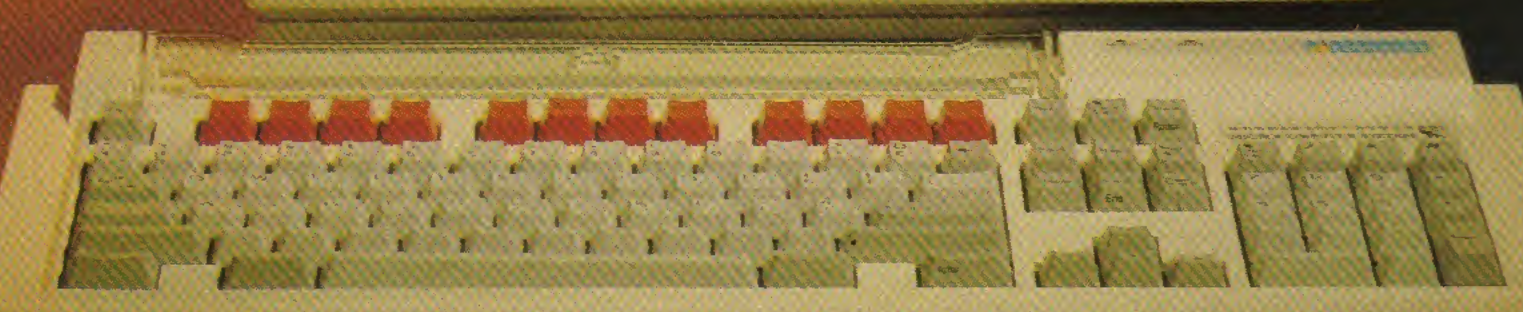


En perte de vitesse depuis quelques temps, Acorn est un fabricant anglais marginal en Europe.
En Grande Bretagne, il représente pourtant plus de 80% du marché de l'éducation et les BBC et autres Master sont là bas aussi courants que les Thomson chez nous.
L'analogie entre ces deux fabricants est d'ailleurs évidente: forts sur leurs marchés nationaux, ils doivent faire face à la montée d'Atari et Commodore avec une gamme de micros obsolètes. Thomson réagit en se lançant sur le marché des PC-Acorn, avec l'Archimedes, choisi le terrain risqué du modernisme basé sur la technologie RISC.
Deux gammes d'Archimedes cohabitent: les 400 et 300. Les premiers, coûteux et professionnels, concurrencent directement les Amiga 2000, PC AT, PS et autres Mac II alors que les seconds s'avèrent plus accessibles. Il en existe deux types caractérisés par leur capacité en mémoire vive: le 305 dipose de 512 Ko, le 310 d'1 Mo. Cependant, le présent banc d'essai est effectué sur un 305 (version Qwerty) avec 1 Mo.

L'acorn d'abondance

Dès le premier abord, l'Archimedes 305 rappelle irrésistiblement feu l'Amiga 1000. Comme ce dernier, il est en trois volumes. Son clavier mécanique type AT se détache du boîtier principal, sur lequel repose le moniteur, et possède un connecteur sur lequel se branche la souris. Fort complet, il propose 12 touches de fonctions, un pavé d'édition séparé ainsi qu'un pavé numérique. Mais son touché s'avère assez mou et les touches ont tendance à se bloquer. Comme sur l'Amiga 1000, un lecteur de disquettes 3 pouces et demi de 800 Ko formaté est situé sur le côté droit. Contrairement au Commodore, nous avons droit à un catalogue et le drive se révèle assez rapide et parfaitement silencieux. Le fait est suffisamment rare pour être rapporté... Autre point commun entre les deux machines: les performances graphiques et sonores. L'Archimedes propose une palette de 4096 teintes et affiche jusqu'à 640 points par 512 avec 16 couleurs en bit map. Cette performance est accessible en mode non entrelacé, la stabilité d'image est donc irréprochable mais requiert la présence d'un moniteur du genre NEC Multisync. Signalons aussi que l'Archimedes est en théorie capable d'afficher 1024 points par 1024 en monochrome mais nous n'avons pas pu le vérifier: nous ne disposons pas d'écran dont la bande passante s'élève à 96 MHz! Côté son, l'Archimedes propose huit voies sur 9 octaves en stéréo soit le double de l'Amiga qui est une référence en la matière. En fait, seul les Mac II et Apple II GS rivalisent avec l'Acorn sur ce point. Signalons aussi la présence d'un jack 3,5 pour connecter un casque ou une chaîne Hi Fi, afin de profiter pleinement des capacités sonores de la machine. La ressemblance entre l'Amiga et le nouvel Acorn ne

"J'AI TROUVÉ !"



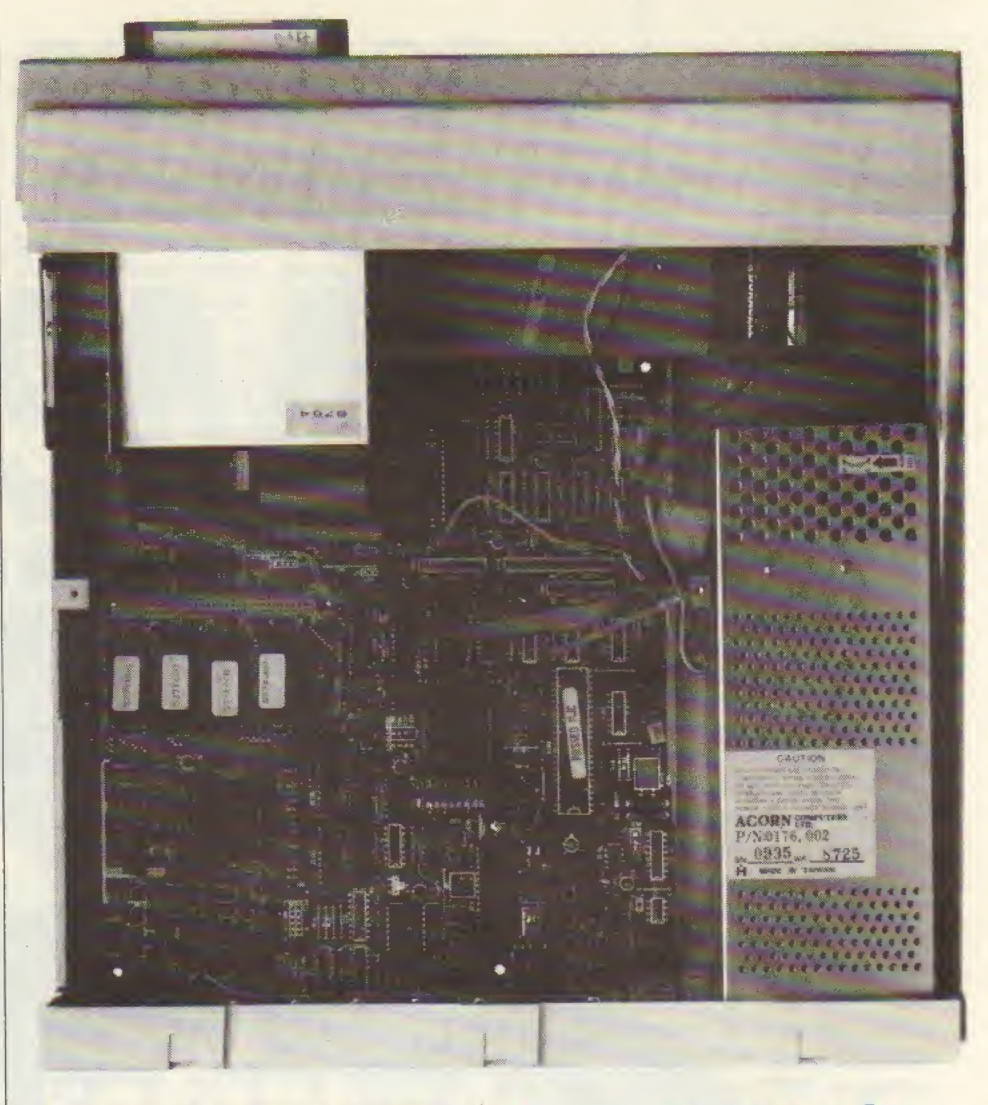
va cependant pas plus loin. Non multitâches, l'Archimedes n'est pas structuré autour d'un 68 000. Son microprocesseur se nomme ARM (Acorn RISC Machine) et propose 32 bits!
On imagine aisément la puissance ainsi que la vitesse de traitement de cette machine. D'autant plus que l'ARM possède une architecture RISC et que, secondé par trois coprocesseurs similaires, il ne s'occupe que des tâches essentielles. Gestion mémoire, contrôle des entrées/sorties, graphisme et bruitages sont en effet pris en charge par trois autres puces RISC développées par Acorn. Bref, tout cela pour dire que l'Archimedes est au moins dix fois plus rapide qu'un PC évolué et qu'il enfonce tous les 16/32 bits du marché (Atari ST, Amiga et Mac) au niveau vitesse de calcul ou d'affichage. Mais la puissance de traitement ne suffit pas à faire une bonne machine, les ingénieurs d'Acorn l'on parfaitement compris. Résultat, les 512 Ko de Rom contiennent une foule de choses.

Tous les chemins mènent à la ROM

Figés en mémoire morte, le système d'exploitation (Arthur), l'Advanced Disc Filing System ainsi que l'Advanced Net Filing System, l'intégrateur graphique, le BBC Basic V et les polices de caractères représentent la véritable richesse de l'Archimedes. Signalons tout de même que, sur notre machine de test, l'intégrateur graphique n'était pas figé en Rom et était écrit en... Basic!
Ce dernier fort complet possède de nombreuses structures évoluées du genre procédure et compagnie mais innove du côté des librairies. Il s'agit d'un principe bien connu des amateurs de langage C. Il consiste à écrire des sous-programmes que l'application va charger comme s'il s'agissait de routines machines. De cette manière le programmeur peut se créer une bibliothèque modulaire dans laquelle il pourra puiser à loisir afin de créer un programme. On imagine le gain de temps créé par ce système. Autre point fort de ce Basic: les opérations sur les tableaux de données. Généralement, lorsque l'on désire additionner ou soustraire les valeurs contenues par des tableaux de données, il est nécessaire de passer par de complexes routines de lecture et de calcul portants sur toutes les cases. Ici, le système prend directement en charge ces opérations. Les amateurs de calcul matriciel et les fanatiques de 3D apprécieront... Ce Basic sait aussi gérer les sprites par le biais de banques mémoires. Ces dernières contiennent l'objet à animer, que l'on peut appeler n'importe quand, ceci sans contrainte de



forme ou de taille. Signalons aussi la possibilité d'accéder directement aux registres du contrôleur vidéo afin, par exemple d'effectuer des scrollings dans tous les sens. Le plus étonnant reste malgré tout la rapidité d'exécution de ce Basic: au moins dix fois plus rapide qu'un Basic sur Atari, il rivalise avec le langage machine sur n'importe quelle machine huit bits! Bref, pour la première fois un ordinateur propose un langage accessible et simple suffisament performant pour que l'utilisateur puisse écrire lui même ses applications.



Une tour d'ivoire?

Alors l'Archimedes, machine parfaite et sans reproche? Non, le défaut du nouvel Acorn réside dans son manque d'interfaces en version de base. La face arrière propose une sortie vidéo, le jack pour le son, un connecteur DIN pour réseau Econet, un port parallèle pour imprimante et une sortie série. Notez que celle-ci n'est pas au standard RS 232 mais RS 423. L'avantage réside dans le paramétrage indépendant des vitesses de réception et d'émission de la dite interface. Connecter la machine au réseau Télétel est donc assez simple. Ceci ne doit pas faire oublier l'absence de prise pour manettes de jeu, de port MIDI et autres. La machine apparaît donc assez isolée. C'est oublier que cela est dans la logique Acorn: la machine est étudiée pour accueillir des extensions internes sous forme de cartes optionnelles. Un connecteur directement soudé sur la carte mère permet la connexion de cartes aussi diverses que variées. Convertisseur analogique numérique, carte MS Dos, port MIDI ou contrôleur disque dur sont accessibles de cette manière. Dur pour le porte monnaie...

La face arrière de l'Archimedes montre bien son isolement. Notez la présence du port série RS 423 dont l'avantage réside dans un paramétrage individuel des vitesse d'émission et de réception de données. L'interface série est elle beaucoup plus classique: il s'agit d'un port parallèle type Centronics qui permet la connexion d'une imprimante classique.

Les manuels

Trois sont livrés avec la machine. Le premier est le manuel d'utilisation de la machine. Dans le genre machine à laver, avec croquis et schémas à l'appui, il décrit comment connecter le moniteur ou le clavier à l'Archimedes. Le guide de l'utilisateur, ou comment tirer parti du Basic est plus conséquent. Epais et complet, il décrit très précisement le Basic, le système d'exploitation ainsi que l'ADFS. Peu didactique, il s'adresse visiblement à des personnes connaissant le Basic et laisse les novices sur leur faim. Les impasses sur l'organisation générale de la machine, le brochage des connecteurs et le microprocesseur utilisé sont contestables. Il s'avère malgré tout agréable et bien présenté et suffit pour avoir une première idée de la machine. Si l'on désire aller plus loin, il existe déjà deux livres en Angleterre décrivant plus précisement le langage machine et l'organisation de l'Archimedes. De plus, deux revues destinées aux pos-

sesseurs de la machine sont déjà réalisées en Grande Bretagne. Le troisième manuel livré est un catalogue des programmes disponibles ou en cours de développement. Ces derniers sont d'ailleurs les plus nombreux...

Les softs

Comme tout ordinateur récent, l'Archimedes dispose d'un nombre limité de programmes. Traitement de textes, assembleur, grapheur; en tout une dizaine sont disponibles. Cependant, par le biais de son Basic, la machine possède une certaine compatibilité avec les BBC et autres Electron. On peut donc se servir de certains listings développés pour ces machines. Bien sur, il ne s'agit pas d'une panacée mais cela permet de tenir jusqu'à... début 88 d'après Acorn! Mais comme nous l'avons signalé plus haut, l'avantage de l'Archimedes réside dans la qualité et la rapidité de son Basic. Ce dernier permet d'envisager la mise au point de programmes par l'utilisateur lui même. Ceci est d'ailleurs parfaitement démontré par les disquettes de démonstration livrées avec la machine. Elles contiennent de nombreux exemples des capacités de la machine mais proposent surtout un Paint, un éditeur de police de caractères et un éditeur musical très performant. Le tout débuggé, en Basic et listable! L'existence d'une gamme fournie et complète de programmes est donc moins critique pour l'Archimedes que pour n'importe quel autre ordinateur.

En conclusion

De nombreux mandarins disent à qui veut l'entendre que, désormais, il n'y aura plus de bouleversement majeur et que les positions des divers constructeurs sont enfin stables. En micro grand public ce sont donc Atari, Commodore et Amstrad qui font la loi. Apple est en effet bien loin du marché des hobbystes et les PC ont du mal à percer en Europe. Bref, le marché est figé et le restera! Cette analyse est heureusement fausse: dès 1984 elle est démentie par la venue d'Amstrad et de ses fameux CPC dont le succès foudroyant et inattendu est parfaitement explicable. A l'époque, la micro est en crise et l'on peut croire à sa disparition. C'est oublier que les machines de l'époque (Thomson, Exelvision, MSX, Enterprise et autres Bit 90) ne correspondaient pas aux attentes des acheteurs potentiels. Ce n'est pas le cas de l'Archimedes! Certes, il s'agit d'une machine assez coûteuse pour un particulier. Mais elle vise avant tout l'amateur éclairé, l'universitaire ou le petit laboratoire ayant besoin d'une grande vitesse de calcul. A l'évidence cet ordinateur, sous sa forme actuelle, n'aura pas la place du ST ou de l'Amiga. Acorn possède une arme redoutable qui, de toute manière, restera dans l'histoire. Cela est cependant loin d'être satisfaisant pour l'acheteur moyen. A l'image de l'Amiga 1000, l'Archimedes doit encore évoluer avant de devenir réellement convaincant...

Malgré une disposition agréable et très ergonomique, le clavier de l'Archimedes se révèle désagréable au touché. Signalons que l'acheteur d'une version Qwerty pourra, par échange de Rom et des cabochons, transformer sa machine en Azerty.



ACORN ARCHIMEDES SERIE 300

Origine du fabricant: Grande Bretagne
Représenté en France par: ASHIV. 36, rue de l'Orient, 75011 PARIS - 43.66.99.47
Version testée: Archimedes 305 avec 1 Mo de RAM
Microprocesseur: ARM (spécifique constructeur), 32 bits technologie RISC
Vitesse: 4 MHz
Capacité en mémoire morte: 512 Ko extensible
Capacité en mémoire vive: 512 Ko extensible
Mode graphique: jusqu'à 640 par 512 en 16 couleurs
Palette: 4096
Son: 8 voies sur 9 octaves
Calendrier/horloge: oui
Organes de saisie: clavier type AT, souris
Mémoire de masse: lecteur de disquettes 3 et demi 800 Ko en version de base. Disque dur en option
Système d'exploitation: Arthur, spécifique constructeur
Intégrateur graphique: oui, spécifique constructeur
Sortie imprimante: parallèle type Centronics
Sortie série: RS 423
Autres interfaces: prise pour réseau Econet, connecteur interne pour cartes d'extension
Prix en version de base (sujet à variation): 9700 F TTC sans moniteur

EVOLUTION ET HISTORIQUE DU MS-DOS

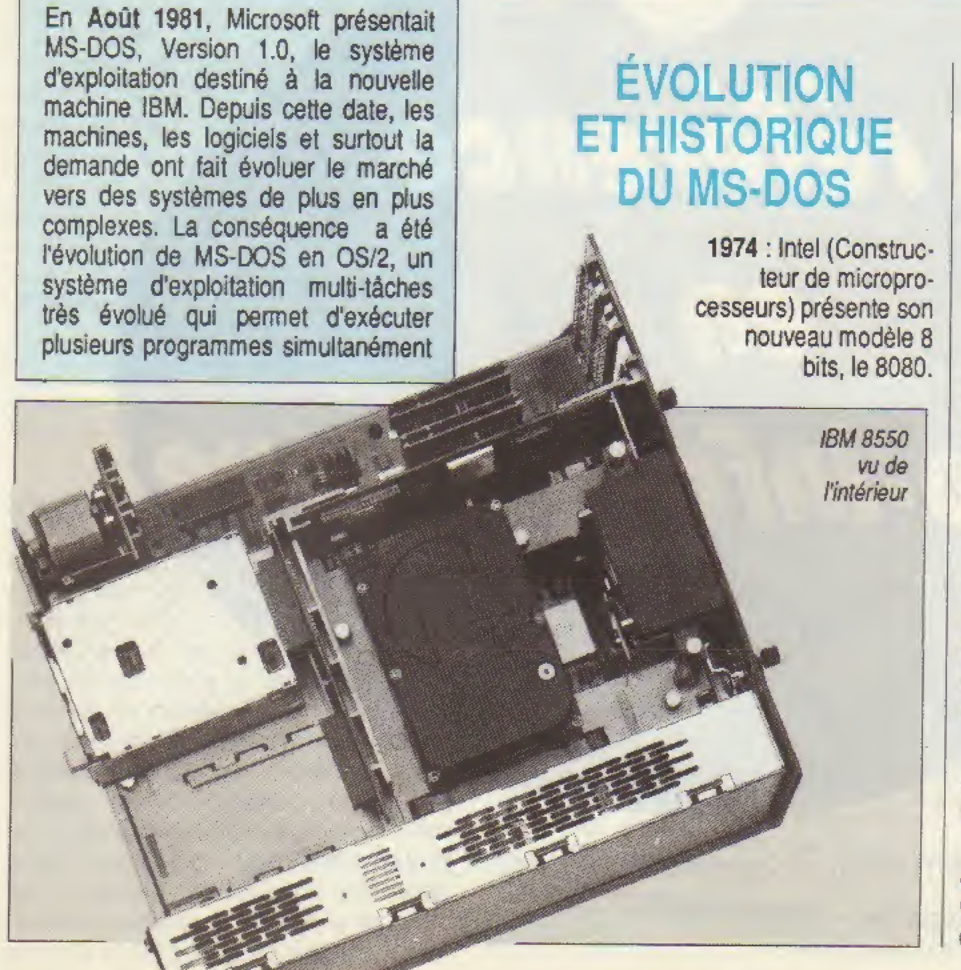
Ce qui suit retrace tout l'historique du système d'exploitation du monde IBM PC, le MS-DOS. Cette démarche a été choisie pour sa pure logique. En effet un système d'exploitation est toujours créé avant le matériel l'exploitant. Pour être exact, la démarche de création est la suivante :

Élaboration d'un cahier des charges pour un nouveau microprocesseur.

Création d'un système d'exploitation qui permet de tirer profit des capacités de la nouvelle "puce".

Enfin, mise en service d'un ordinateur comprenant le nouveau circuit et le système d'exploitation.

En **Août 1981**, Microsoft présentait MS-DOS, Version 1.0, le système d'exploitation destiné à la nouvelle machine IBM. Depuis cette date, les machines, les logiciels et surtout la demande ont fait évoluer le marché vers des systèmes de plus en plus complexes. La conséquence a été l'évolution de MS-DOS en OS/2, un système d'exploitation multi-tâches très évolué qui permet d'exécuter plusieurs programmes simultanément



IBM 8550 vu de l'intérieur

ÉVOLUTION ET HISTORIQUE DU MS-DOS

1974 : Intel (Constructeur de microprocesseurs) présente son nouveau modèle 8 bits, le 8080.

Janvier 1975 : MITS propose, pour la somme de 400$, un ordinateur (?), l'ALTAIR, sans clavier, moniteur, disque et système d'exploitation.

Février 1975 : Paul ALLEN et Bill GATES, développe un BASIC, pour l'ALTAIR de MITS.

Février 1976 : Paul ALLEN, qui travaille maintenant pour MITS, demande à Bill GATES, de développer une version Disk-Basic, pour l'ALTAIR.
Bill GATES créait un modèle de travail en 10 jours, avec une gestion des fichiers sur disque (FAT : File Allocation Table).

1976-1978 : Le Disk-BASIC de Microsoft est adapté à la majorité des systèmes 8 Bits du marché. Un assembleur est commercialisé durant cette période, pour le 8080.

Avril 1978 : INTEL annonce le Microprocesseur 8086, vrai 16 Bits.

Janvier 1979 :Tim PATERSON de Seattle Computers, travaille sur une carte "mère" comprenant le microprocesseur 8086.



Ecrans graphiques du moniteur IBM 8513 (640 x 480 points; 262144 nuances disponibles; 256 couleurs affichables simultanément; 64 nuances de gris en monochrome)

Juin 1979 : Au National Computer Conférence à New-York, Microsoft et Tim PATERSON, font une démonstration du BASIC sur la carte 8086 de PATERSON.

Août 1980 : IBM commence à préparer son PC, et prend contact avec Microsoft, pour le développement de la ROM BASIC de son futur système. Microsoft suggère à IBM de prévoir une architecture du bus sur 16 Bits, alors que le choix initial était sur 8 Bits.
Le projet IBM, s'oriente donc sur une architecture 8088 (faux 16 Bits). Le prototype du système d'exploitation, appelé 86-DOS, tourne alors sur la machine de PATERSON. C'est cette ébauche qui donnera le MS-DOS.

Septembre 1980 : IBM demande à Microsoft de développer un COBOL, FORTRAN et PASCAL pour leur ordinateur personnel. En réponse, Microsoft suggère en préalable à tout extention de Langages, la création d'un vrai système d'exploitation.

Octobre 1980 : Microsoft présente à IBM un avant-projet de son système d'exploitation MS-DOS.

Novembre 1980 : IBM accepte MS-DOS. Aussitôt, une machine est prêtée à une petite équipe de développeurs Microsof pour finir MS-DOS en un temps le plus bref possible.

Février 1981 : La version 86-DOS tourne sur le prototype IBM pour la première fois. Ce système d'exploitation va évoluer pour devenir MS-DOS, version 1.0.

Août 1981 : IBM présente son système PC et annonce trois possibilités de système d'exploitation : MS-DOS, CP/M 86 et P System. MS-DOS va s'imposer, car étant le seul disponible sur la marché, et d'un coup moindre que CP/M 86.

L'IBM 8530, le plus petit des nouveaux ordinateurs

Février - Avril 1982 : Microsoft présente dans l'environnement MS-DOS :
Un assembleur.
Un compilateur FORTRAN.
Un compilateur COBOL.

Juin 1982 : MS-DOS version 1.1 est annoncé. Cette évolution permet d'utiliser les disquettes double faces.

AMSTRAD : 4 NOUVEAUX COMPATIBLES PORTABLES!

Alors que le PC 1640 est tout juste disponible, Amstrad lance une gamme complète de PC portables: les PPC (Portable Personal Computer). Commercialisés entre 4500 et 6500 francs HT, ces machines sont structurées autour d'un 8086 cadencé à 8 Mhz. La mémoire vive s'élève à 512 ou 640 Ko selon les versions et l'écran est du type LCD Supertwist. Ce dernier est compatible MDA et CGA et affiche jusqu'à 640 points par 200. La principale originalité du PPC réside cependant dans l'intégration d'un modem V21, V23, V 22 et V 22 Bis entièrement compatible Hayes sur les versions 640 Ko de Ram. Un logiciel de communication capable d'émuler le fonctionnement d'un minitel classique est de plus livré en version de base. Signalons aussi la présence d'un port série, d'une sortie imprimante type Centronics, d'un clavier 101 du genre AT. Enfin, la machine dipose d'un ou deux lecteurs de disquettes 3 et demi de 720 Ko formatés. La disponibilité de cette gamme serait effective vers le mois d'avril.

PPC 512 S: un drive et 512 Ko, 4490 FHT

PPC 640 SM: un drive et 640 Ko plus modem, 5490 FHT



PPC 512 D: deux drive et 512 Ko, 5490 FHT
PPC 640 DM: deux drives et 640 plus modem, 6490 FHT

Mars 1983 : IBM présente son PC-XT (disque dur intégré).
De son côté, Microsoft annonce la version 2.0 de MS-DOS, qui permet de gérer les disques durs et les disquettes de 360 Ko, entre autre.

Mars 1984 : IBM présente son PC Junior en même temps que Microsoft sa version 2.11 de MS-DOS, adaptée au nouveau produit.

Août 1984 : IBM présente le PC-AT, système basé sur le nouveau microprocesseur d'INTEL, le 80286. Ce produit propose un disque dur de 20 Mo (20 Millions de caractères) et une unité de disquette 1,2 Mo.
Parallèlement, Microsoft annonce la version 3.0, qui se caractérise surtout par la possibilité de gestion en réseau.

Novembre 1984 : Microsoft présente MS-DOS, version 3.1, qui apporte des améliorations au niveau partage des ressources en réseau.

Juin 1985 : Lotus, Intel et Microsoft présentent une norme commune qui permet de s'affranchir de la limite des 640 Ko de mémoire RAM, imposée par MS-DOS.

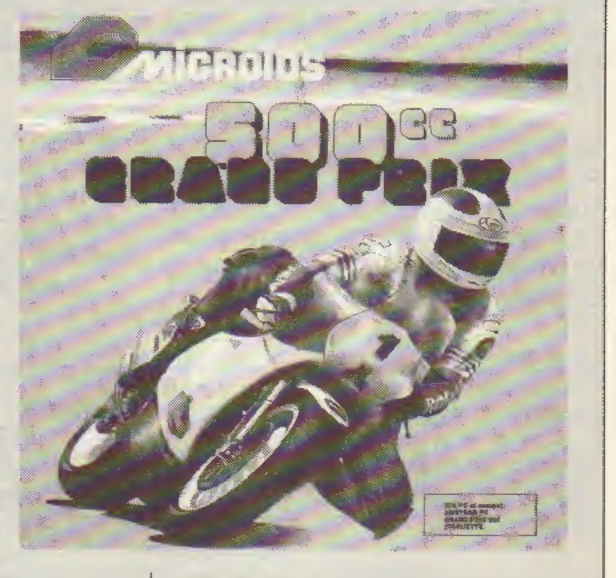
Janvier 1986 : Microsoft présente MS-DOS version 3.2, qui permet de gérer les disquettes 3,5 pouces.

Avril 1987 : IBM présente sa nouvelle gamme de micro-ordinateurs personnels, les PS/2. De son côté, Microsoft annonce le système d'exploitation OS/2 qui permettra d'exploiter les capacités des nouveaux systèmes.

Nous reviendrons plus en détail sur la nouvelle gamme IBM, lors des prochains numéros.

GRAND PRIX 500 CC

L'univers des courses motos.



Le logiciel, comprenant une disquette, est d'un abord très simple. Tout se pilote par menu, au fur et à mesure du chargement.

Maintenant, les choses sérieuses commencent. Toute course se prépare, et nous ne ferons pas exception à la règle. Vous avez votre casque, votre combinaison, vos gants? O.K, c'est parti.

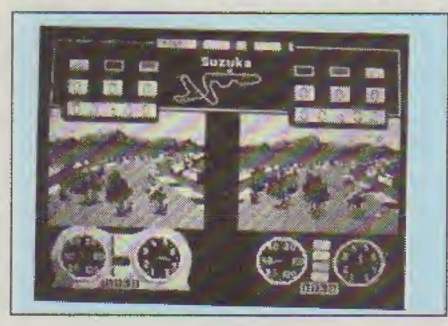
Tout d'abord vous devez présenter votre licence, avant d'entrer dans le parc des coureurs. Vous êtes soit un débutant (comme moi), un pilote de "production" ou bien un pilote d'usine, et dans ce cas vous n'échapperez pas à la meute des admirateurs venus nombreux vous admirer.

Bien sûr vous pourrez courir à deux. Les commandes se feront soit au clavier (moyennement pratique) ou au joystick. Reste à déterminer maintenant le circuit. Le choix est vaste (12 tracés) avec des circuits prestigieux, comme SILVERSTONE, HOCKENHEIM, SUZUKA (au Japon), etc.



LE COMPTE-TOURS S'AFFOLE!

Votre moto est sortie du parc, vous êtes sur la ligne de départ pour la séance d'essais. A votre droite, se trouve votre adversaire (si vous en avez un). Le top chrono est donné. La poignée dans le coin, le casque dans la bulle du carénage, vous montez les vitesses; le compte-tours s'affole dans la zone rouge et vous croisez déjà à 300 Km/h. Premier virage, freinage un peu juste, vous êtes déporté sur votre gauche et perdez de précieuses secondes à vous remettre sur la bonne trajectoire. A nouveau en ligne, vous remontez tous vos rapports, et attaquez le reste du circuit en soignant vos freinages. Les angles que vous prenez feraient peur à votre mère, qui vous a toujours dit que c'était trop dangereux. Voilà, la ligne d'arrivée est en mire. Top chrono!!! 1'18" - Pas trop mal. En première ligne pour la course.



Là, c'est de la folie. Une fois la "meute" lâchée, c'est à qui impressionnera le plus l'autre. L'aspiration dans la ligne droite, le passage des adversaires au freinage, tout y est... même la chute, par excès d'optimisme.

Conclusion : Le logiciel est bien réalisé. Les commandes au clavier sont parfois délicates (en course surtout). L'animation écran est très très réaliste, même si on aurait aimé avoir un graphisme plus poussé (type EGA). Par contre, la sonorisation laisse un peu à désirer, à moins d'emmener son PC le vendredi soir à la Bastille...
Disquette Microïds pour PC et Atari ST.

GRANDES MARQUES, PETITS PRIX

Phénomène assez récent, de grandes marques se lancent sur le marché du **PC à petit prix**. Inauguré par Amstrad et Tandy, ce mouvement est désormais relayé par Thomson, Zenith, Commodore, Atari et autres. Le compatible à faible coût n'est certes pas une nouveauté (les taïwanais excellent en la matière depuis déjà de longues années), mais l'élément nouveau réside dans la notion de service. Réseaux de vente performants, accords avec de grands éditeurs afin de proposer des programmes performants aux acquéreurs de telle ou telle machine, service après vente fiable et rapide: ce que les compatibles venus de bien loin ne peuvent proposer, les grands constructeurs occidentaux l'offrent... ou presque. Le marché du PC sera à coup sûr influencé par ces éléments nouveaux et, compte tenu du succès des PS dans les entreprises (notamment aux US), il est clair que toutes les conditions sont désormais réunies pour que le marché du PC familial deviennent une réalité en France et en Europe. D'autant plus que l'attitude des éditeurs face à ce type de machine est plus positive qu'auparavant et que nombreux sont les jeux et petits utilitaires déjà disponibles. Reste à savoir si ce mouvement aura de réelles répercussions sur le marché de la micro individuelle et personnelle...

Ce tableau vous permettra de comparer efficacement les divers PC bas de gamme, mais de grande marque, actuellement disponibles ou en voie de l'être. Notez l'absence des Atari et Commodore : annoncés depuis longtemps, ils ne sont toujours pas présents dans les magasins...

Marque	Thomson	Amstrad	Zenith	Tandy
Modèle	TO 16 PC	PC 1640	Easy PC	1000 HX
Processeur	8088	8086	V 40	8088
Vitesse	4,77/9,54 MHz	8 MHz	7, 16 MHz	4,77/7,16
Mémoire vive	512 Ko	512 Ko	512 Ko	256 Ko
Standards graphiques	MDA, CGA, Hercules et Plantronics	EGA	MDA, CGA, Hercules	compatible CGA
Capacités Sonores	une voie	une voie	-	3 voies 8 oct.
Souris	en option	d'origine	en option	en option
Port joystick	non	oui, un	-	deux
Mémoire de masse	drive 5 1/4 360 Ko	drive 5 1/4 360 Ko	drive 3 1/2 720 Ko	drive 3 1/2 720 Ko.
Disque	disque dur en option	disque dur en option	disque dur en option	dur en option
Interface imprimante	type centronics	type centronics	type centronics	type centronics
Sortie série	oui, 1 RS 232	oui, 1 RS 232	oui, 1 RS 232	non
Programmes	Dos 3.2, Dos manager GW Basic	Dos 3.1, GW Basic, Dos Plus, Pack Gem et Basic 2.	-	Dos 2.11en Rom plus GW Basic et Desk Mate 2

QUATTRO

La société **Borland** vient d'annoncer **Quattro**. Ce tableur pour PC et compatibles se caractérise par des fonctionnalités similaires à celles de Sprint. A savoir: compatibilité ascendante avec les ténors du marché (Lotus 1.2.3, dans le cas présent) et possibilités de redéfinir intégralement l'interface utilisateur. Avec ce produit, Borland complète sa gamme d'outils bureautiques et est désormais bien armé pour s'imposer face aux ténors du marché, ceci grâce à un prix particulièrement attractif et à une gamme enfin homogène. Signalons aussi la mise en place par Borland d'un service télématique dont le but est de favoriser les échanges entre programmeurs. Nommé Forum Borland des Langages, ce service est accessible par le 36-14 code *195130146.

Récemment introduit par **Ashton Tate** (l'éditeur de dBase), **Rapid File** est une petite gestion de données étudiée pour résoudre les problèmes de mailings, gestions de factures et de formulaire. Ce logiciel permet aussi la gestion de documentation et répond au mieux à tous les besoins de classement de type archivage.

PERIPHERIQUES, LOGICIELS, ET ACCESSOIRES PC 1512

DMP 3160 ..... **2285 F**
160 cps frict. traction
DMP 4000 (NOUVEAU) ..... **3990 F**
200 cps frict. taction
132 col. 50 cps qual courr.
KIT EXTENSION MEMOIRE
DE 512K A 640 K ..... **220 F**
DISK DUR 20 Mo ..... **3900 F**
kit complet

JEUX

WINTER GAMES ..... **199 F**
SUMMER GAMES II ..... **199 F**
PITSTOP II ..... **199 F**
ALEX HIGGINS SNOOKER ..... **199 F**
MEAN 18 GOLF ..... **199 F**
CYRUS II CHESS ..... **199 F**

GESTIONS

WORDSTAR 1512 ..... **885 F**
le logiciel de traitement de texte le plus utilisé.
SUPER CALC 3 ..... **885 F**
tableur graph. perform.
REFLEX ..... **985 F**
base de données analytiq.
SIDEKICK ..... **385 F**
utilitaire de bureau
COMPTABILITE SAARI ..... **2295 F**
FACTURATION STOCK ..... **2295 F**
PAIE GIPSI ..... **2295 F**
trois produits standard
SAARI dont la réputation et la fiabilité ne sont plus à faire.
FRAMEWORK PREMIER ..... **1170 F**
intgre qui a fait ses preuves.
DBASE II PC ..... **1170 F**
gestion de fichiers
COMPTA LPC ..... **1120 F**
compta de base performte
GESTION LPC ..... **4980 F**
complet et comprenant la comptabilité analytique facturation et stock
EVOLUTION SUNSET ..... **1170 F**
un nouveau logiciel de trait. de texte sous GEM.

LIVRES

MANUEL DU BASIC 2 ..... **170 F**
DU BASIC AU TURBO PASCAL **199 F**
MANUEL DOS PC ..... **290 F**
le classeur qu'il faut avoir à sa portée.
MANUEL GW BASIC ..... **350 F**
class. avec disk programme
les deux manuels ..... **600 F**

PERIPHERIQUES, LOGICIELS ET ACCESSOIRES PC ET COMPATIBLES

CARTES D'EXTENSION XT/AT

CARTE MULTIFONCTION ..... **700 F**
ccfdd, rs 232, cprl, joyst, horloge pour XT
CARTE MONOCHROME GRAP. TYPE HERCULES ..... **870 F**
port // parallèle inclus pour XT
CARTE HTE RESOLUT
couleur (CGA) ..... **1970 F**
640*350 pour XT/AT
CARTE CONTROLEUR JOYSTICK ..... **390 F**
pour XT/AT
KIT 2e PORT ..... **490 F**
RS 232

CLAVIERS/ ALIMENTATIONS

CLAVIER AZERTY standard XT **600 F**
CLAVIER AZERTY avec flèches séparées pour XT et AT . **900/1000 F**
ALIMENTATION à découpage
150 W/XT ..... **890 F**
ALIMENTATION à découpage
200 W/AT ..... **1600 F**

DIVERS ACCESSOIRES

SOURIS compatible mouse system et mouse hte résolution 3 touches **800 F**
JOYSTICK auto centreur pour XT/AT ..... **190 F**
MEMOIRE 4164 ..... **15 F**
MEMOIRE 41256 ..... **34 F**
EXTENSION MEMOIRE de 256 K à 640 K pour XT (chips) ..... **500 F**
EXTENSION MEMOIRE de 512 K à 640 K ..... **220 F**
LECTEUR 360K DF entrainement direct pour XT/AT ..... **800 F**
LECTEUR 1.2 MO DF
entrainement direct pour AT . **1490 F**

COLLECTIVITES-ENTREPRISES : NOUS CONSULTER.

GROUPEZ VOS ACHATS PAR 2 PIECES ET + : REMISES ACCORDEES

IMPRIMANTES

Ttes nos imprimantes sont délivrées avec leur câble.
STAR NL 10 tract. frict. ..... **2995 F**
80/136 col. 30 cps qualité courrier
INTRODUCT. FEUILLE NL 10 **1200 F**
CITIZEN 120D tract. frict. ..... **2200 F**
80/136 col. 120 cps. 25 cps/courrier
MANNESMAN TALLY MT 86 **5400 F**
132 col. 180 cps. 50 cps qualit. courrier
OKI ML 192 ..... **4900 F**
80 col. 200 cps. 40 cps qualit. courrier
OKI ML 193 ..... **5900 F**
136 col. 200 cps. 40 cps qualit. courrier
INTRODUC. FEUILLE
pour ML192 ..... **1500 F**
INTRODUCT. FEUILLE
pour ML 193 ..... **2100 F**

LASER

IMPRIMANTES LASER OKI ..... **21000 F TTC**
LASERLINE 6P/minutes
RESOLUT. 300/300 DPI
128 KO 15 polices caract. Alim. **150 F**
INTERF. PARALL. ou série
Port compatible HP laser jet ... **2950 F**
Contrat maint. s/site 1 an coût **1186 F**

CONSOMMABLES

RECHARGE ENCRE STAR NL10 ..... **60 F**
RUBAN ENCREUR 120 D ..... **90 F**
RUBAN ENCREUR MT86 ..... **160 F**
RUBAN ENCREUR MT 85 ..... **90 F**
RUBAN ENCREUR OKI
ML192/193 ..... **80 F**
LISTING 2500 F.
band. carrol détachable ..... **295 F**

MONITEURS

Nos monit. sont délivrés avec câbles
VERT 12 P. composite ..... **850 F**
AMBRE 12 P. composite ..... **950 F**
VERT 12 P. TTL/composite ..... **1250 F**
AMBRE 12 P. TTL/composite ..... **1350 F**
VERT 14 P. TTL/composite ..... **1450 F**
VERT 14 P. TTL/composite ..... **1600 F**
AMBRE 14 P. TTL/composite ..... **1700 F**
PHILIPS COULEUR 14 P. ..... **3200 F**
avec position vert/texte
14 P COULEUR EGA ..... **4900 F**
CARTE TYPE EGA résol. 640/350 ..... **1900 F**
ENSEMBLE MONIT. + CARTE ..... **5 200 F**

KIT DISK DUR SEAGAT 20 Mo FORMATE ET INSTALLE A LA DEMANDE ..... **3900 F**

CARTE KORTEXT : nous consulter

CATALOGUE COMPLET DE NOS PRIX ET PRODUITS.

GESTIONS

EPISTOLE PC (simple d'emploi) ..... **1170 F**
traitement de texte très perform.
SUPER BASE ..... **5870 F**
la puissance du multifichier
DBASE II ..... **1170 F**
gestionnaire de fichiers
DBASE III PLUS ..... **9400 F**
gestionnaire de bases de données
DBOUTILS ..... **850 F**
complément indispensable à DBASE III
PUBLIBASE XMF gest. de fichiers avec traitement de texte intégré permet de développer des applications sans programmation, prix ..... **4680 F**

LIVRES

PRISE EN MAIN DE DBASE III + ... **150 F**
avec disquette de démonstration
PRISE EN MAIN DE FRAMEWORK II ..... **150 F**
avec disquette de démonstration
SUPPORT DE COURS FRAMEWORK I ..... **593 F**
avec disquette exemple
REFERENCE DE PROGRAMMATION A FRAMEWORK avec disquette **350 F**
INTRODUCTION A FRAMEWORK 1 ..... **277 F**
APPLICATION A DBASE III **277 F**
GUIDE DE PROGR. AVANCEE DE DB BASE III ..... **495 F**
TURBO PASCAL ET SES FICHIERS ..... **150 F**
de Jacques Boisgontier
C ET SES FICHIERS ..... **170 F**
de Jacques Boisgontier

PROMOTION

MONITEUR MONOCHROME 12 P vert ..... **990 F**
pour carte Hercules uniquement
MONITEUR + CARTE HERCULES ..... **1500 F**
CABLE POUR IMPRIMANTE **149 F**

Vente Information Service Micro-Ordinateur

VENTE ET DEMONSTRATION
de 14 h à 21 h sauf lundi

CREDIT IMMEDIAT

BOUTIQUE VISMO
84, bd Beaumarchais - 75011 PARIS
Métro : Bastille ou Chemin-Vert
Tél : 43.38.60.00

VENTE PAR CORRESPONDANCE
Service Vismo Express
Livraison dans toute la France

Cochez les articles que vous souhaitez recevoir sur le BON DE COMMANDE ci-dessous et retournez le à : VISMO, 84, bd Beaumarchais 75011 PARIS accompagné de votre règlement.
(Chèque encaissé seulement à l'expédition de votre marchandise et non à la réception de votre ordre).

Participation frais de port et d'emballage + 30 F

Port gratuit pour + 3000 F d'achat sauf SERNAM.

Pour une commande de moins de 2000 F nous pouvons expédier contre-remboursement, ajoutez alors 60 F pour tous frais.

Pour détaxe à l'exportation.
Service Commande Express. Crédit. Réclamation.
Tél. 16 (1) 43.38.60.00

Carte Bleue
Paiement par téléphone.

PC 1512 AMSTRAD

CADEAU : EXT. mémoire 512-640 K

PC 1512 SD
Avec unité centrale, moniteur couleurs, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MS DOS 3,2, DOS PLUS, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2. **8171 F TTC**

PC 1512 DD
Avec unité centrale, moniteur monochrome, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS PLUS, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2. **7459 F TTC**

BON DE COMMANDE

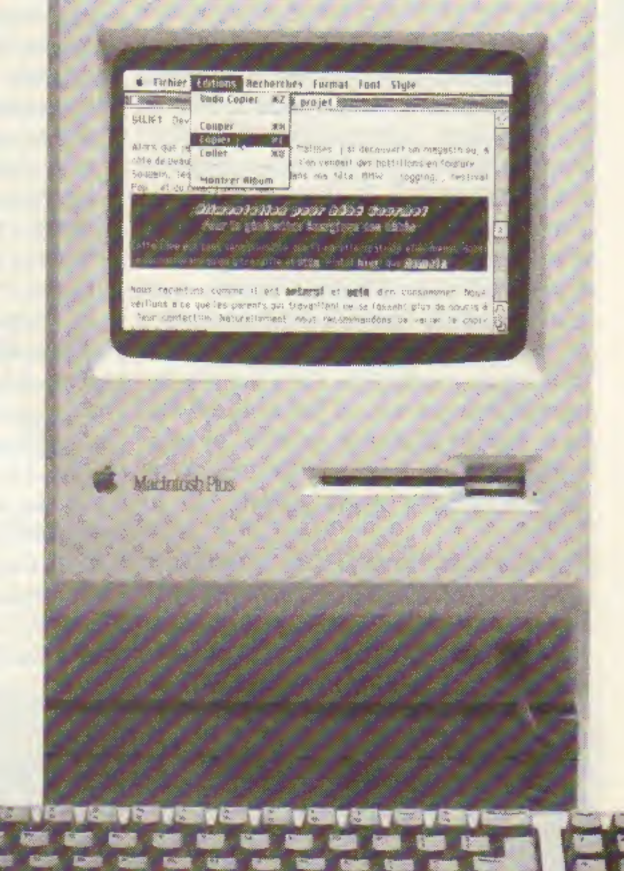
DEDUISEZ VOUS-MEME VOTRE REMISE APRES CONSULTATION TELEPHONIQUE

Nom :
Prénom
Adresse :

MATÉRIELS COMMANDÉS	PRIX

LE RETOUR DE L'ESPION QUI VENAIT DU FROID

Aussi improbable que puisse paraître le retour en force des célèbres ordinateurs à la pomme parmi les micros répandus dans ce coin de la planète, je vous annonce sans préambule ni périphrase que nous autres, gens venus du lointain orient, savons de quoi nous parlons : les machines d'Apple Computers restent technologiquement les meilleures... et les plus chères, tovaritch ! Ainsi, nous aimons à les manipuler et trouvons fort divertissant de détourner quelques chargements de disquettes vers notre base secrète, enfouie quelque part sous les tonnes de rochers des monts Oural.



L'INVASION DES CLOPORTES GEANTS

Inutile de protester, encore moins de gémir. Une seule solution se présente à mon esprit de testeur fou : maintenir mes troupes sur le pied de guerre et détruire tout ce qui se présente. Faut dire que les apparences ne sont pas en ma faveur : cinquante malheureux guerriers contre plus d'une centaine de furieux, prêts à tout pour s'emparer de mon étendard.

Bien calé dans mon fauteuil directorial modèle Pravda 1021c et la souris bien en main, j'observe les déplacements sournois des cloportes malfaisants cuirassés de noir. Deux pas en avant, un pas en arrière, la même chose de côté et ça recommence : s'ils croient que je ne les surveille pas, ils se gourent complètement. On ne trompe pas aussi facilement un agent du KGB !

Pas que je veuille critiquer à tout va, mais les historiens occidentaux vivent en pleine décadence : vous avez déjà vu Alexandre le Grand diriger l'attaque de la forêt de Sherwood, vous ? Et Athéna et Sun Tseu non plus ? Alors, si ce splendide paradoxe temporel vous interpelle, chargez donc **The Ancient Art of War**, édité par **Broderbund**. Le Mac en prend plein les mirettes : trois niveaux de carte, zoom et 3D sur les combats, des stratégies et des tactiques variables incombant aux chefs militaires, une vingtaine de scénarios. Pas chiant pour un sou, le wargame apporte comme un goût de renouveau. Entièrement dirigé à la souris, il oblige à une grande rigueur dans la gestion des hommes. La fatigue et la faim diminuent leur efficacité. Une unité adoptant une formation inadaptée court à une mort certaine. Un village abandonné supprime une source de ravitaillement... Par dizaines les astuces parsèment le jeu : rameuter les troupes et rassembler les combattants isolés, profiter des accidents du terrain pour massacrer les imprudents...


THE ANCIENT ART OF WAR

À l'évidence, les généraux français man-

quent de pratique : pas un n'a réussi à battre l'ordinateur à ce jeu. Pour nous, officiers de l'Armée Rouge, pas le moindre problème : deux heures d'échauffement et les guérilleros noirs en prennent plein la tête. N'empêche que je n'ai pas encore vaincu Sun Tseu, ce houligan Chinois. Bon, je vous laisse. Je vais de ce pas lui coller une pâtée.

La prof s'en va au cimetière

Nous autres, moscovites de pure souche, nous n'aimons pas le désordre. Aussi quand nous apercevons, année après année, le souk qui règne dans les écoles françaises, nous ne pensons qu'à une chose : rétablir la discipline qui doit guider les enfants vers un Amour toujours plus grand de la Sainte Patrie. Ceci précisé, faut voir de quoi se nourrissent les auteurs français comme sujet d'expression en aventure graphique-texte : le meurtre, ô combien répugnant, d'une charmante enseignante allant à peine sur ses soixante-dix ans. Et penser qu'un éditeur, **Froggy Software**, accepte des ignominies pareilles ! Allez, un petit canon de Solytchnaya, ma vodka préférée, et au boulot.

Du coup, j'ai chaussé mes magnifiques pompes à clou modèle Datcha, pointure 43 1/2. Ils vont voir, les marmots, de quel bois se chauffe un soviétique d'origine sibérienne par sa grand-mère maternelle. Ajustant d'un doigt expert mon Stetson made in Kiev, je fonce : voici **Le Justicier du Bahut** ! Une rapide inspection des lieux, y compris le troquet du coin, et j'en arrive à une conclusion évidente, même pour cette crêpe d'apprenti qui me colle au talon, le nullissime Sherlocky Holmesoff : une bonne spécialité régionale s'impose pour nous graisser les neurones. J'opte pour un décalitre de kir, la boisson préférée de l'infâme éditeur de cet horreur sans nom.

Visiblement, l'interpréteur refuse de comprendre des phrases aussi simples que "Atomia Energia Spassiba Niet". On se demande dans quel monde on vit ! Heureusement mon interprète, Nikita Gorbatchov, traduit et tape mes interrogations sur le clavier usé de l'Apple //c du bureau. N'empêche qu'en deux heures, on a à peine avancé : trois litres de kir à zéro indice... Peut-être bien qu'on va écrire à ce fameux Docteur Froggy. Lui saura nous dépêtrer de ces intrigues occidentales et corrompues, inconcevables dans notre univers propre et digne de la Plus Grande des Unions.

Silence ! On tourne...

Pas que je porte particulièrement les gens de **Version Soft** dans mon cœur, mais à cause d'eux j'ai planté mon disque dur voici quelques années. Et, sans vouloir me plaindre, dégoter un Profile dans ces contrées d'Europe de l'Est tient du miracle (oups ! que Lénine me pardonne). Autant chercher un 68000 dans une décharge de la NASA ! Oublions les nombreuses histoires qui circulent dans le Réseau sur le compte de cet éditeur parisien prétendant qu'aucun logiciel dudit ne fonctionne correctement.

Qu'importe ! Ces braves capitalistes produisent encore du programme pour Apple //, même s'ils s'intéressent plus au GS qu'à autre chose maintenant. Passons à côté de la carte **Cristal** de **Créalude** qui augmente les capacités sonores du GS et penchons-nous brièvement sur le nouvel utilitaire de la maison : **Movie Studio**. Nous autres, hommes de culture de type caucasien, nous saisissons tout de suite le sens du titre. Mais vous autres, lecteurs inébranlables, vous avez l'anglicisme hésitant. Rien de compliqué à comprendre pourtant : ça cause de cinéma, ou mieux de dessin animé.

L'engin sert exclusivement à la mise en mouvement d'acteurs dans des décors prédéfinis. Le truc paraît simple dit comme ça mais attention aux heures de pratique : mon amante, la splendide Ludmilla Seborova, s'en plaint encore et je n'y passais guère plus de dix-huit heures par jour ! Incroyable mais vrai, les premiers obstacles franchis, j'ai réussi à reproduire le défilé du 1er mai, avec les soldats, les chars et tout, en moins de trois mois de tribulations. Avec ça, j'ai obtenu ma promotion : une excellente preuve en faveur et de la qualité du soft et de mon génie (reste modeste Glasnost !).

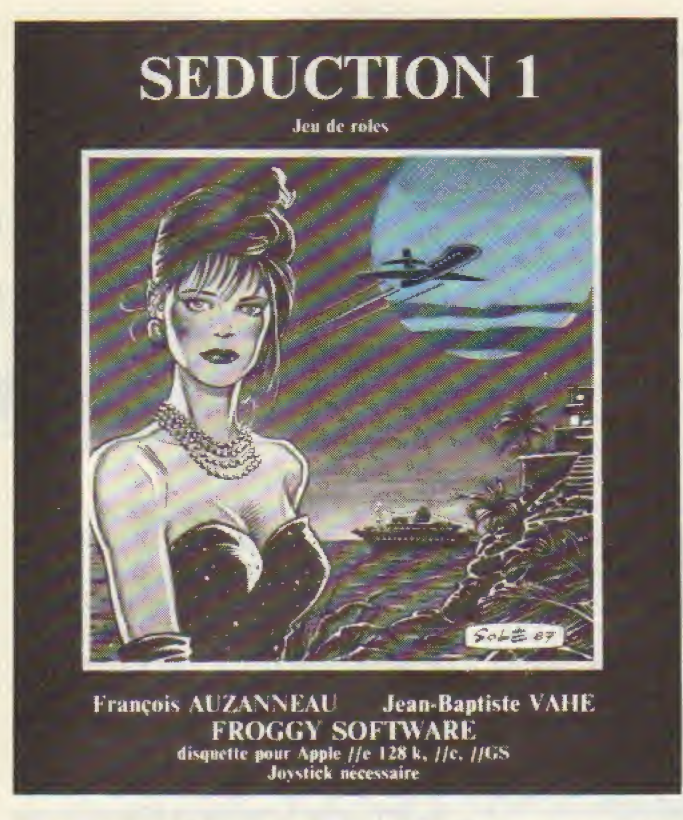
Le ninja ne passera pas.

Ah ! qu'il est bon de retrouver la saine ambiance des combats antiques du Japon profond, même dans un univers aussi trouble et désincarné que celui de **Mœbius**. Pour quelqu'un comme moi dont la belle-sœur par alliance a une cousine mariée avec le secrétaire particulier d'un industriel japonais fabricant de MSX, jouer au Ninja ressemble à un retour aux sources.

Inutile de finasser, l'Apple // ne remplacera jamais le Mac dans mon cœur. Pourtant, des programmes comme celui d'**Origin Systems** me convainquent de garder précieusement la vieille machine. La sauce a singulièrement bien pris : mélangeant tactique, stratégie, arcade et aventure, le logiciel me balade entre quatre îles. Chacune possède un temple dont les deux gardiens sont retenus prisonniers par les méchants. Et moi, gentil combattant de Mœbius, le dieu local, je libère les prêtres et obtiens en échange un quart de l'orbe magique de mon Seigneur et Maître.

Raconté ainsi, ça semble morne. Reste à préciser que le katana doit être affûté régulièrement, qu'il faut boire et manger, que les bambous envahissent le coin, que les tigres raffolent de la chair de Ninja, que les rares pandas n'aiment pas offrir leurs précieux poils magiques et que les fontaines magiques de régénération ne courent pas les villes. Le tout se déroule en 3D, avec des combats hyperréalistes au sabre ou au karaté. Seul inconvénient, la vingtaine de commandes à mémoriser avant de pouvoir friter la tê-





te de tout ce qui bouge autre que les villageois, plutôt sympas si l'on a pensé à ranger le sabre.

Ça me rappelle Natacha

La drague ? Fâââââcile ! Ouais, ben j'aimerais vous y voir, vous. Actuellement, personne, même pas le chef du KGB, ne retrouve la femme idéale. Elle se planque bien la bougresse. En plus, la carte contiendrait à l'aise toute l'Europe de l'Ouest, une bouchée de pain pour nous, mais pour les joueurs de France ça semble démesuré. Alors les promenades et les baguenauderies s'enchaînent, ponctuées des grandes scènes de charme, base de toute réussite dans **Séduction 1**.

Vu que le soft sort encore des ateliers de **Froggy Software**, faut pas s'étonner du mauvais goût de la chose. Pour tous les fanatiques comme moi d'Ultima, sauf le IV ou Lord British trouvait intelligent de se moquer des agents du KGB, le jeu ne présente aucun difficulté d'adaptation. Tous les mécanismes se ressemblent : normal, de l'aveu même des auteurs, ils ont repompé l'esprit du modèle. Les changements proviennent directement de l'absence totale et remarquée de combat. Bon début me direz-vous, il n'y a que des nanas à rencontrer dans ce pays. Ensuite, il faut les séduire en les baratinant. Enfin, dès que la culture inonde votre cerveau, retrouvez la femme idéale et tentez de la driver jusqu'à votre lit. Le parcours total exige de longues heures de pratique : s'instruire et séduire, les deux mamelles du programme, semble idiot mais réunit un nombre colossal d'obstacles (tout à fait inconcevables dans le pays le plus civilisé du monde, le mien).

Enfin ! Les jeunes coqs français devraient trouver chaussure à leur pied en se lançant dans le premier jeu de rôle de l'éditeur. À simple titre d'information, la chose tourne sur tous les Apple //, mais une version native GS sortira pour le petit Noël des obsédés du tableau de chasse.

Saint Lode Runner, priez pour moi !



Comme tous les babas convaincus, j'ai lutté des jours et des nuits pour passer les cent cinquante tableaux de Lode Runner, mais j'ai vaincu. Comme tout fondu, j'ai recon-

tracté le virus avec Championship Lode Runner. Comme tout malade mental, j'ai persisté et signé à coup de 3D Lode Runner. Si un quelconque punky m'avait dit qu'un jour je trouverais mieux que le roi des jeux d'arcade, je l'aurais jeté par la fenêtre. Rendons-nous à l'évidence. Des développeurs ont réussi l'impossible.

Dark Castle. Avec un nom pareil, pas de quoi appeler sa mère... et pourtant ! Dark Castle inclut Lode Runner, sans conteste. Mais là ne s'arrêtent pas les ressemblances. Donkey Kong, Space Invaders, Donkey Kong Junior, Hunchback et d'autres se donnent rendez-vous dans les salles du maudit château. Du pompage intégral ? Loin de là mes agneaux ! De la création de génie, oui !

D'abord incroyablement simple (sept touches et la souris, une paille), Dark Castle dévoile ses secrets aux seuls audacieux. Quatre issues jaillissent du hall d'entrée. Derrière les trois portes et l'escalier attendent patiemment les pièges les plus tordus et les monstres les plus fantasmagoriques. Splendidement graphique et sonore (tout en numérisé s'il vous plaît !), le jeu demande de l'obstination.

Le héros combat armé de ses seules musettes de cailloux et de son courage inextinguible. Chauve-souris, rats, robots arbalètreurs, gargouilles, gnignignignis, dragons et corbeaux s'occupent de le faire flipper à point. De salle en salle (chaque tableau en compte trois ou quatre) il galope. Son but ? Massacrer le hideux magicien auteur des pires atrocités dans la région. Pour arriver à bout du jeteur de sort local, pas de mystère : élixir, pierres, bouclier magique et fireballs s'imposent. Pour le reste, habileté, rapidité, sens tactique et chance jouent leur rôle simultanément : un vrai combat des chefs en somme. Seuls les seigneurs prennent possession du Dark Castle !

La grande braderie hard

Mon constructeur préféré va ravir les foules avec sa grande hotte de petit Père Staline : le //c, toujours en vente, se négocie à moins de 4000 roubles. Normal, il finit enfin sa carrière de portable bâtard. Les chaînes de production irlandaises continuent, en revanche, de fabriquer du IIe et du GS. Le premier est presque donné en cadeau bonux... plus cher qu'un 520 ST mais qu'importe : quand on aime on ne compte pas. En ce qui concerne le second, il suffit de dégainer un chèque de 12 000 balles pour l'emporter dans sa bagnole, avec un écran couleur.



À titre informatif, cette "merveilleuse" machine ne compte guère plus de trois logiciels de jeu exclusivement développés pour elle. Vous pouvez l'oublier et déposer un paquet de 14 900 roubles pour récupérer un Mac Plus, la différence minime de prix apporte un max de satisfaction. Les vernis fils de prof ou étudiants le touchent à 13 250 unités, les enfoirés. De toutes les façons, si vous achetez autre chose qu'un Mac à Noël, je vous envoie en psychiatrie, et vous savez ce que psy veut dire de par chez nous. S'il vous manque quelque monnaie, prenez en otage un capitaliste yankee, je me charge de le refiler aux iraniens contre un bon tas de dollars. OK ? Allez !



LISTINGS...LISTINGS...LISTINGS...LISTINGS...LISTINGS...LISTINGS...LISTINGS...

Envoyez-nous vos meilleurs programmes disquette, nous les testerons pour les publier dans MICRO NEWS. Les auteurs publiés seront rétribués en fonction de la qualité de leur programme.
Attention : vous devez avoir créé vous-même le ou les programmes que vous nous envoyez. Remplissez et joignez à votre envoi le coupon ci-dessous.
Nous attendons vos chefs-d'œuvre avec impatience. Merci et bon courage!

Nom———————— Prénom————————
Adresse————————
Ville———————— Code Postal————————
Téléphone————————
Titre(s) du ou des programmes————————
J'autorise MICRO NEWS à publier le listing de ces programmes, dont je garantis être l'auteur.

Date :———————— Signature :

AMIGA AMIGA ON T'AIME !

Si vous appréciez les bonnes machines, l'Amiga de la firme américaine Commodore vous plaira! Pour le moment, il est vrai que les logiciels font un peu grise mine par leur faible nombre, en comparaison à l'Atari ST par exemple, mais leur qualité n'est plus à critiquer.

LOGICIELS

Pour les professionnels, **Logistix**, édité par **Grafox** et distribué par Guillemot, vous permettra de créer: un tableau pour les analyses numériques (Multiplan), une base de données pour vos archivages en base X-PER, une partie pour éditer graphismes et histogrammes en tous genres et enfin une application intéressante permettant de gérer vos idées et ressources sur une période définie. Bref un bon logiciel puissant qui rappelle l'ancêtre sur PC, Framework!

Pour ce qui est du langage, l'Amiga Basic se veut être "Le langage officiel" de la machine pour une raison fort simple, il est livré avec!

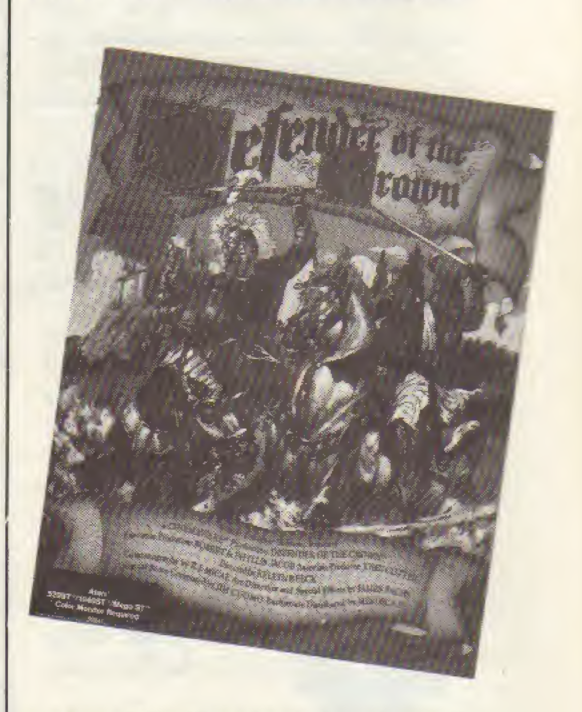
On attendait depuis longtemps une version en français du manuel... c'est fait! Courez le chercher chez votre revendeur.

Si vous préférez **AC/BASIC** de chez ABSOFT distribué par "ORDINATEUR EXPRESS", il n'est pas tout à fait compatible avec l'Amiga Basic (96%) mais tout reste possible.

Defender of the Crown

En ce qui concerne les classiques de l'Amiga, **Defender of the Crown** de **Mindscape**, distribué par UBI SOFT, est un superbe jeu où vous devrez défendre la couronne d'Angleterre au XIII[e] siècle. Vous participerez aux tournois chevaleresques, aux attaques de forteresses, bref on ne s'ennuie pas! La réalisation propose des graphismes somptueux, une animation moyenne mais une bande sonore de grande qualité. Ce jeu combine l'action et la stratégie et se joue entièrement à la manette où à la souris: on ne tape pas!

Si vous connaissez **FLAM** (émulateur minitel), sachez qu'il existe désormais une nouvelle version, **FLAMDP**, qui regroupe, en plus de l'ancienne version, des Mouse-Hacks: Drunken Mouse, Azerty Mouse, et des programmes très intéressants, comme **Printer Stealer** qui vous laisse la possibilité d'enregistrer



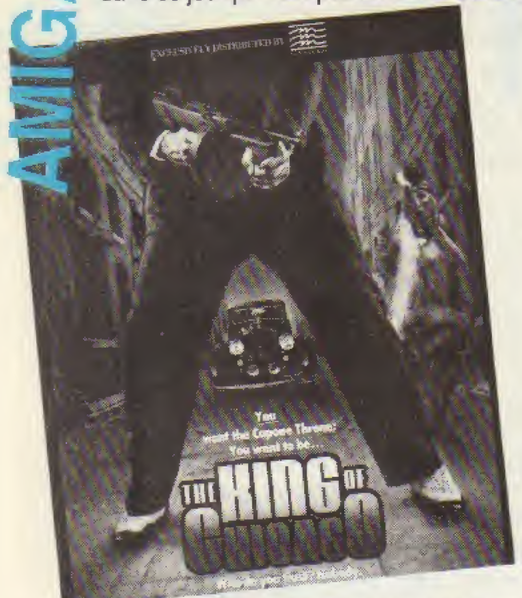
sur disquette tout ce que vous avez envoyé à l'imprimante (pour le débuggage etc) et **Record Play** permettant la sauvegarde des actions réalisées avec la souris ou le clavier, sous forme de séquences.

The King of Chicago

Enfin un adversaire à votre mesure : Al Capone lui-même !

Il va falloir vous battre très dur pour le détrôner et obtenir le contrôle de la ville : guerre des gangs, violence, intimidation, corruption, distilleries clandestines et

assassinats seront votre lot quotidien dans ce jeu qui n'est pas un conte de fées.



(Edité par **Cinémaware**, également disponible sur ST et Macintosh)

Dark Castle

Ce petit chef d'oeuvre est disponible sur l'Amiga, toujours aussi difficile à jouer mais passionnant comme tout ! Les graphismes sont similaires à ceux du Macintosh, avec les couleurs en plus, et la musique toujours aussi prenante.
(Edité par **Three-Sixty**, cf p.64)



LOGICIELS INFOGRAMES

INFOGRAMES commence à présenter des logiciels sur Amiga.
Sont prévus pour cette fin d'année :

Prohibition

Coincé entre Scarface et Eliott Ness, vous voilà, honnête tueur à gages, chargé d'éliminer vos anciens comparses. Pas très moral... Ça a le goût des Incorruptibles, ça en a la couleur...



Les Passagers du Vent 1 et 2

Célèbre jeu d'aventure inspiré des bandes dessinées de François Bourgeon : à la veille de la Révolution Française, cinq personnages vont vivre une passionnante aventure qui les mènera jusqu'en Afrique.
De très beaux graphismes où le joueur est transformé en maître de jeu en jouant, à volonté, plus de quinze personnages différents.

L'Affaire

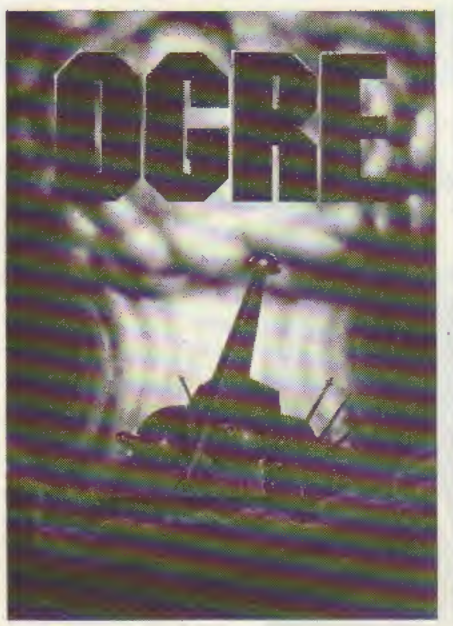
A votre sortie de prison, vous allez parcourir l'Europe pour tenter de retrouver ceux qui sont responsables de votre incarcération. (jeu d'aventure à énigme policière).

TNT

Parachuté en territoire ennemi vous devez atteindre les montagnes sous le feu de l'ennemi. Attention ils sont partout, gare à la fameuse crampe du joueur de joystick !

Meurtres sur l'Atlantique

Le célèbre jeu d'aventure policière de **Cobrasoft** sortira en décembre sur l'Amiga : embarqué sur un paquebot en 1938, vous devrez éclaircir le mystère de trois disparitions et d'un meurtre à l'aide des nombreux indices livrés avec le jeu : douille, micro-films, etc.



Silver

Ce logiciel de CAO/DAO en 3D qui fonctionne sur tous les Amiga nécessite un lecteur de disquettes externe ou un disque dur ainsi que les versions 1,2 de Kickstart et de Workbench.
(Edité par **Impulse**)

Ogre

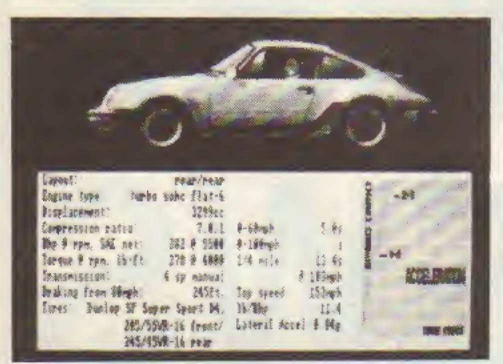
Ogre de chez **Origin**, est un jeu de stratégie pour un ou deux joueurs et est livré avec un badge de détection de radioactivité qui se colore en rouge en cas de radiation.

- Un conseil, procurez-vous **Clefs pour Amiga** édité par PSI (encore et toujours eux!). Ouvrage de très bonne qualité qui vous aidera dans vos futurs développements. Un bon cadeau en perspective à faire au copain Amiga-User.

Impact

Impact, édité par **ASL,** est un casse-briques, oui, mais en version grand luxe avec 80 tableaux différents plus 48 supplémentaires à construire vous-même ! Neuf armes sont disponibles pour obtenir la victoire et les effets sonores sont spectaculaires. La version sur Atari ST avait été encensée par les journaux anglais.

Test Drive



Les fanas d'automobile vont être comblés! Ce logiciel vous propulse en effet dans les sièges de cinq des plus prestigieuses voitures sportives : Ferrari Testarossa, Lotus Turbo Esprit, Porsche 911 Turbo, Lamborghini Countach, Corvette. Des tableaux affichant les caractéristiques techniques de chaque modèle sont suivis de très belles simulations de conduite sportive. Appuyez sur le champignon, car il y a même un détecteur de radar !
(Edité par **Accolade**)

Synthia

Ce logiciel de synthèse digitale permet d'obtenir des sons très proches des instruments acoustiques, de créer des instruments digitaux IFF et de modifier des instruments IFF existants en ajoutant une réverbération, de l'écho, etc.
(**The Other Guys Software**, à partir de 512 K)

Fans d'Amiga !

Faites comme nous. N'hésitez pas à aller fouiner chez **Run Informatique**, grand spécialiste de l'Amiga : 62 rue Gérard 75013 PARIS. 45.81.51.44.

L'AMIGA 500



Un peu comme le ST (un tout petit peu !), l'**Amiga 500** est extraordinaire. Son prix public (sans moniteur) est d'environ 4700 F. Sa configuration de base est la suivante : unité centrale de 512 Ko, RAM extensible de 1 à 9 Mo, lecteur 3 1/2 Pouces intégré, clavier Azerty. Vitesse comparable à celle du PC-AT à 7,14 Mhz sur 16/32 bits, modes graphiques performants (résolution allant de 320 par 256 Pixels avec 32 couleurs à 640 par 512 Pixels en 16 couleurs et tout cela dans une palette de 4096 couleurs!). Les fameux SPRITES (8) ou LUTINS qui ont fait la force du Commodore 64 à une époque très lointaine, sont toujours présents, heureusement.

Particularité du A500 : la compatibilité avec ses 2 homologues A1000 et A2000. Avec lui, les musiciens y trouverons leur bonheur avec le son stéréo sur quatre voies, simultanément sur neuf octaves.

Autre performance, que jalouse son concurrent l'Atari ST: son mode multi-tâches permettant de faire tourner plusieurs softs en même temps.

Deux regrets toutefois ; son prix encore élevé et son faible nombre de programmes.

L'**Amiga 2000** est, lui, plus particulièrement destiné aux professionnels. Atout : sa compatibilité à 99,9999% avec le MS-DOS qui laisse entrevoir la possibilité d'utilisation des softs du PC et compatibles. Comme le A500, il est possible d'étendre sa mémoire de base de 512 Ko à 9 Mo de RAM. A l'intérieur, il ressemble beaucoup à un PC avec 10 connecteurs sur la carte mère pour la mise en place d'extensions.

INBOARD

Inboard est une carte d'extension mémoire qui s'enfiche à l'intérieur de l'Amiga. La notice explicative est sur la disquette fournie avec la carte et les explications s'affichent en couleur sur l'écran sous forme d'icônes. Inboard étend les capacités mémoire à 2.5 Méga et contient un calendrier/horloge permanent. (**Spirit Technology**)

L'ÉMULATEUR C 64

L'émulateur C 64 est arrivé en France! Seul défaut: il ne s'agit que d'un prototype. Cet émulateur se présente sous la forme d'une extension hard destinée à recevoir un lecteur de disquettes type 1541, par exemple, et d'un logiciel. Ce dernier est l'émulateur à proprement parler. Il semble que ce soit cette partie qui pose de nombreux problèmes de développement. Ce qui n'est évidemment pas étonnant compte-tenu des différences qu'il y a entre les deux machines. Alors, utiliser ses disquettes C 64 sur A 500, réalité future ou pure utopie?

POWER PRODUCTS

Déjà connu par les possesseurs de C 64, **Power Products** importe des produits pour Amiga. Outre **Marauder**, le célèbre et fort performant copieur, cette société propose une **Interface Midi** à un prix réaliste.

Pour moins de 500 francs, on dispose en effet de trois ports Midi: Out, Midi In et Midi Thru. De plus, cette interface est reconnue par la majorité des programmes musicaux sur Amiga.



MSX NEWS N°1 : L'article définitif sur Nemesis, le Music Module, les fichiers BATCH, Meurtres sur l'Atlantique, Konami et les tableaux magiques, les jeux MSX2 plein écran, Magical Kid Wiz, Lode Runner, The Goonies, Illusions, Choplifter, Twin Bee, Midnight Brothers, Philips Père Noël, les jeux de rôle, etc.

MSX NEWS N°2 : Penguin Adventure, Vampire Killer, Dracula mode d'emploi, Rambo, Green Beret, les jeux Namco, l'Héritage, Kid Kit, les Passagers du Vent, l'Affaire, Regate, le DOS, le Sony HBF-700F, l'Affaire Vera Cruz, Coaster Race, Pippols, Dunkshot, Les Trucs du Caïd, Made in Japan, B.D. Rôle : le Mort-Vivant, etc.

MSX NEWS N°3 : Les Monstres Attaquent, Sony Hara Kiri, Aackosoft Story, Konami, Hole in One Pro, Knightmare, Eggerland Mystery, Winter Games, Bridge, Music Editor, Computer Mates, Soft Calc, Soft Manager, le Processeur Vidéo V9938, Transfert MSX1-MSX2, Memory Mapper, VG8235: Designer, Listing : 20.000 K sous les mers, B.D. : Un Rock d'Enfer, etc.

MSX NEWS N°4 : L'Oiseau de Feu, Samouraï, King Kong 2, Super Rambo Special avec le plan complet, Zanac, Arkanoïds, Come on Picot, Future Knight, Alpharoïd, Space Shuttle, Break-In, Skooter, Planète Mobile, Ping-Pong, Hyper-Sports, Adressage des registres du V9938, Basic récursif, Trucs et astuces, Listings : 20.000 K sous les mers (suite) + Mission Spéciale, B.D. Rôle : Jouez au loup-garou, l'imprimante PHILIPS NMS 1421, Aackotext, Bilan Plus, Phitel, Max Headroom, premier héros digital de l'histoire, etc.

MSX NEWS N°5 : The Maze of Galious, QBERT, TNT, Hydlide, Metal Gear, Relics, Beach Head, Pratique du MSX2, CD-I, Le retour des consoles de jeux : Sega, Nintendo, Atari, Clavier Philips et Music Creator, MX Telx, Soft Fonction, V9938 : Adressage de la RAM, Logo, MSX dans les airs, Listing : PARA, B.D : Hard-Soft, Top Secret, etc.

Les anciens numéros de MSX NEWS vous seront envoyés dès réception de votre chèque libellé à l'ordre de SANDYX. 20, passage de la Bonne Graine, 75011 PARIS. LE PORT EST GRATUIT.

Prix du numéro : 19 F, sauf MSX NEWS N°1 = 7 F.

ATARI

NOUVEAUTÉS: ENFIN PRÊTES

La nouvelle gamme des ordinateurs Atari est enfin disponible chez tous les bons revendeurs, les fanatiques de la marque se réjouiront. Les autres, les sceptiques, les difficiles, pourront tout de même aller observer les nouveaux engins dans les sus-dites boutiques.



QU'Y VERRONT-ILS?

Tout d'abord les deux nouveaux appareils astucieusement nommés Mégas-ST et dont le but inavoué est de faire passer l'image de marque d'Atari de la sympathique impression ludique à la très sérieuse appréhension semi-professionnelle. Mais qu'ont donc ces Méga-ST de plus que leurs prédécesseurs, les ST 520 et 1040 de leurs prénoms? Deux choses : un extérieur et un intérieur rénovés. L'extérieur, que l'on appelle en bon français le "look", est indubitablement calqué sur le mode IBM-Amiga-Thomson T09-Sony, c'est-à-dire une unité centrale séparée du clavier avec un lecteur de disquettes 3"1/2 situé à droite du bloc principal. Celui qui ne trouve pas ça professionnel est prié de revoir son manuel du parfait informaticien. Après ce changement esthétique d'Atari, les seuls ordinateurs sérieux qui n'épousent pas cette forme sont les Macintosh d'Apple, et encore...

Les avantages de cette solution, outre l'image de marque, sont clairs : le clavier est plus maniable d'autant plus que son frapper a été nettement amélioré, le disque dur (SH205) peut venir se placer entre le moniteur et l'unité centrale puisqu'il a la même largeur et la même longueur que celle-ci. Ainsi, on économise de la place sur le bureau, bureau occupé par les dossiers, les classeurs, les comptes-rendus et bien-sûr les sacs de billes et les roudoudous.

A l'intérieur, les ROMs qui contiennent l'intégrateur GEM et le système d'exploitation de l'ordinateuront été revues et corrigées pour utiliser un nouveau processeur appelé Blitter (on prononce Bliteure) et dont le but est d'accélérer les affichages écrans par un processus de déplacement rapide de blocs mémoire déchargeant le microprocesseur de cette lourde et longue tâche. Quand ils tournent, les logiciels sont censés tirer profit de cette innovation, même si quelquefois le résultat n'est que très peu satisfaisant. Je dis bien « quand ils tournent » car, on s'en doute,si la ROM a été modifiée, certains accès ont été changés et donc certains programmes faisant appel à ces accès risquent de se perdre dans l'enchevêtrement des octets. Il est impossible encore de dire ce qui marche et ce qui ne marche pas, le tout dépend du style de programmation adopté par le programmeur. Si celui-ci a fait appel aux routines "officielles" des anciennes ROMs, son programme tournera et ses graphismes seront en plus accélérés. Mais s'il a construit son soft autour de bidouilles et d'astuces particulières aux anciennes ROMs et non prises en compte lors de la remise à neuf de celles-ci, le programme n'a que très peu de chance de fonctionner. C'est le cas de moult jeux d'arcade et d'action.

Cela dit, une grande partie tout de même de la bibliothèque de programmes existants fonctionne bien et l'autre partie ne tardera pas à être adaptée aux nouvelles versions. Cet épisode de la saga Atari rappellera sans aucun doute les fracassantes remises à jours des Apple II, II+, IIe et IIc qui posèrent à l'époque les mêmes problèmes .

Notons tout de même, pour que vous fassiez bien la différence avec Apple, qu'à l'instant où nous écrivons ces lignes, il n'existe aucun Méga-ST véritablement pourvu d'un authentique Blitter et qu'Atari a simplement monté les machines avec un "circuit de remplacement". Si vous achetez les nouveaux ST pour le blitter, c'est plutôt raté. On ignore encore quand les vrais blitters seront fournis par Atari.

Comme leur nom l'indique, les nouveaux Atari sont dotés de capacités de mémoire bien supérieures à celles de leurs prédécesseurs puisque le processeur du Méga ST4 (un 68000 comme sur les STf) a sous ses ordres quelques 4 méga-octets de mémoire vive et celui du Méga ST2 en a 2, on s'en serait douté. 4 mégas de mémoire, c'est du jamais vu à des prix aussi bas, c'est aussi une fantastique aubaine pour certaines applications particulièrement ruineuse en octets comme les programmes graphiques d'animation ou les intégrés. Pensez donc : dans quatre mé-


GRAAL
Le magazine des jeux de l'imaginaire
Jeux de Rôles
Wargames
N° 1

gas, vous mettez plus de 120 pages-écrans graphiques sans compilation (une page-écran fait 32 000 octets sur Atari!), ce qui n'est pas négligeable! Toujours à l'intérieur du Méga ST, on trouve également une pile permettant de conserver et de faire tourner l'équivalent d'une carte horloge et de faire en sorte que la date et l'heure ne soient pas perdues lorsqu'on éteint l'ordinateur. Un bon point.
Enfin, le ST Basic qui, soit dit en passant, n'était capable que de rendre cardiaques les athlètes du Basic les plus solides et de tuer les autres, a été lui aussi révisé et par Métacomco, ce qui n'est pas un gage de médiocrité. Malheureusement, le pauvre ST Basic est toujours aussi nul et son concurrent en vente chez tous les bons épiciers, le GFA Basic de Micro Application, reste toujours irremplaçable. Les Méga ST2, ST4, disque dur 20 mégas SH205 coûtent respectivement 11 800 F, 15 359 F, 4 990 F, version monochrome pour les ordinateurs. L'imprimante Laser (SLM804) sur laquelle nous ne nous étendrons pas avoisine les 13 500 F et ne tourne pas sur les STf car elle nécessite au moins deux mégas pour survivre, la gourmande.
Le bilan de tout cela est globalement positif, avec un "peu mieux faire" en fin de course compte tenu de la médiocrité toujours criarde du GEM face à son grand frère sur Macintosh. A notre grand désarroi, mais c'était prévisible, le GEM reste toujours très laid et très peu souple. C'était prévisible car il n'était nulle part prévu chez Atari de faire un ordinateur de luxe à petit prix. Il est tout de même permis d'espérer. Quoi qu'il en soit, les concurrents restent toujours K.O face à une telle offensive sur le front du 16/32 bits. On attend impatiemment la réponse du Commodore, seul concurrent d'Atari s'adressant au même public.

ÇA SE BRANCHE DERRIÈRE...

Un petit boîtier qui remplace la tête d'impression de votre imprimante, et qui passe et repasse sur un document pour le numériser, ça s'appelle un scanner. C'est excessivement pratique lorsque l'on a besoin de matériel pour digitaliser et que l'on se refuse à investir 5000 francs dans de la vidéo, ce qui est compréhensible, d'autant plus que le scanner dont je vous parle est disponible Outre-Rhin pour la modique somme de 800 francs. Voilà un excellent témoignage de ce qu'est le développement de la micro en Allemagne de l'Ouest. Les drives pour ST se bousculent au portillon. Certains revendeurs proposent des lecteurs Atari (SF354) simple face à moins de 1 000 F, ce qui est remarquable et des double face à 1 990 F. A propos de ces derniers, leur réputation fond comme neige au soleil puisque dans toutes les boutiques on voit fleurir des drives double face sous la marque Triangle et dont le prix est inférieur de 500 F au drive Atari. Le seul point faible de ces lecteurs est l'absence d'une prise femelle qui interdit le branchement d'un drive supplémentaire autre qu'Atari. Pourquoi m'étend-je sur le sujet? Pour la simple et bonne raison que les STf, généralement, ont quelques lacunes sur le plan des lecteurs de disquettes. Vous avez le choix : soit ils produisent un son insupportable, soit ils ne marchent carrément pas, soit ils ne peuvent pas lire les pistes supérieures à 80, soit ils détruisent vos disquettes, j'en passe. Le cas où le lecteur est absolument parfait est excessivement rare.

A quoi cette misère est-elle due? Sans doute aux tentatives d'Atari Corp. de faire des économies sur ce qu'il y a de plus fragile dans un ordinateur, à savoir le drive. C'est aussi la conséquence de l'intégration de l'alimentation qui fait chauffer des 1040 tout neufs, un vrai délire.

A l'opposé, les drives Triangle ont une alimentation intégrée également mais ne chauffent absolument pas et font un bruit de ... lecteur de disquette. Ouf!

Une belle tablette graphique de la marque Eidersoft et dont le prix avoisine les 2 800 F est également disponible chez les bons revendeurs. Elle a l'avantage de remplacer la souris assez facilement sur les logiciels de dessin classiques (Degas, STAD, Néo). Réjouissons-nous de la sortie de cet engin, mais espérons que des périphériques plus utiles sortiront rapidement!



LOGICIELS

Une multitude de logiciels apparaît actuellement sur le marché et dans des domaines aussi variés que la musique, le dessin, le jeu ou la gestion. Voici quelques programmes qui nous semblent sortir du lot.

ALADIN : LE SOFT MERVEILLEUX

Il était une fois un soft... c'est un bon départ, non? Et c'est proche de la réalité car la sortie d'Aladin ressemble fort à un conte de fées. Pensez donc : vous achetez un 1040 STf par exemple, avec un moniteur couleur. En plus, histoire de faire plus sérieux, vous vous procurez un deuxième drive, le tout vous revient à 7 500 F, grand maximum. Après cela, vous achetez Aladin, et vous vous retrouvez avec un... Macintosh!

Et je ne plaisante pas. Après avoir configuré le programme grâce à un petit logiciel fourni sur la disquette, un double clic sur l'icône du programme, une petite manipulation, et hop! l'icône souriant du Mac vous fait un clin d'œil pour vous dire que tout va bien. Après le chargement, c'est à un Macintosh que j'ai affaire, un vrai Macintosh.

Comprenons-nous, pas question, malheureusement, de glisser une disquette Mac dans le lecteur et d'obtenir un catalogue correct. Les lecteurs Atari sont absolument incompatibles avec les drives Apple. Pour faire tourner un programme, il faut le transférer via l'interface RS232, ce qui implique que celui-ci soit absolument déplombé. On voit déjà le nez des pirates en chambre se profiler à l'horizon de l'écran. Oublions cela. Aladin émule vraiment le Mac et les inconvénients d'une émulation classique ont été gommés. Par exemple, la RS232 fonctionne tout comme le port parallèle qui gère l'imprimante.

Disons que vous chargez Mac Write, le traitement de textes vendu avec l'ordinateur (le Macintosh bien sûr). Vous tapez un petit texte rapidement, vous sélectionnez "Imprimer", et votre imprimante, si vous en possédez une, démarre au quart de tour et imprime correctement le texte en poussant le vice jusqu'à faire une impression graphique des caractères lorsqu'ils sont trop grands ou spéciaux, puisque sur le Mac, il est possible de choisir dans chaque programme, un jeu de caractère précis parmi plusieurs. De même, lorsque vous tentez d'extirper une disquette de son lecteur, sans utiliser la commande "Ejecter" du menu, la diode du drive clignote et le ST se met à sonner avec le fameux bip du Mac.

Ou encore, si vous proposez au drive une disquette initialisée sous GEM, l'émulateur la reconnait et vous propose de l'initialiser ou de l'éjecter. Tous ces petits détails sont des ajouts aux ROMs du Mac faits par l'émulateur et sans lesquels Aladin serait inutilisable.

Autre détail insignifiant au premier abord mais très utile au second : lorsque vous faites un Reset sous Aladin, l'ordinateur reste sous Macintosh et réinitialise simplement le Macintosh caché sous votre ST, ce qui évite, lors d'un plantage, de recharger entièrement l'émulateur.

Je dis "lors d'un plantage", car, malheureusement, Aladin plante tout de même assez souvent pour rendre un travail sérieux sur un tableur ou sur un intégré assez difficile. Le plantage dépend du logiciel chargé, ainsi le jeu d'aventure démentiel Uninvited n'a jamais planté avec nous, tout comme Mac Draft et WindWrite le logiciel de création graphique et le traitement de textes. Mais on ne peut en dire autant de MSWorks ou de PageMaker...

Précisons tout de même que nous ne connaissons ni le prix d'Aladin, ni l'éventuel importateur de ce produit d'origine allemande, importateur qui aura la lourde tâche de la traduire (enfin de traduire le programme de configuration qui défini le nombre de lecteurs, un éventuel Ram-Disk et le type d'imprimante installée et de traduire les messages système du Mac qui sont encore dans la langue de Goethe) et qui devra cohabiter avec Apple France qui doit voir cet émulateur du plus mauvais œil. La version que nous avons eue entre les mains est bien sûr la première et des améliorations ne manqueront pas d'être annoncées.

STAD : LE MEILLEUR!

STAD est à tous points de vue le meilleur logiciel de dessin actuellement existant sur ST. Son premier atout est qu'il n'utilise pas les routines du GEM et donc qu'il est plus rapide à l'affichage que tous les autres programmes classiques de dessin (Degas, Pluspaint, etc). Son utilisation, réservée aux possesseurs d'un moniteur monochrome, est très simple et donc accessible à n'importe qui.

Sur le côté droit de l'écran, une barre



propose des options grâce auxquelles vous pourrez dessiner avec la souris librement, tracer des traits, des cercles, des élipses, des rectangles, des arcs de cercles, etc. Si vous choisissez la quatrième option, vous pourrez tracer une courbe par rapport à trois points, chose que l'on désespérait de voir un jour sur ST.
Le dessinateur peut travailler sur 14 images avec un 1040 ST et sur 3 avec un 520. L'une de ces images est un buffer avec lequel le programme travaille et où il stocke les morceaux de dessin découpés avec la commande de découpage ou de lasso, si utile sur Macintosh. Lors du découpage, la touche HELP permet de visualiser un menu dans lequel on vous propose de transformer la partie découpée du dessin (tout est possible : incliner à droite, à gauche, agrandir, rétrécir, inverser, etc). Bien sûr, le choix du trait, du motif de remplissage et de la taille du crayon est possible avec, à chaque fois, un éditeur pour modifier les choix proposés. Un éditeur de caractères très performant et très souple est fourni avec le programme et une fenêtre très bien conçue permet la visualisation des modes et des tailles d'écriture (souligné, italique).
Les dessins peuvent être sauvés et chargés sous tous les formats (Degas, STAD, page-écran pour être récupéré en basic par exemple, etc). Un écran d'option propose une tonne de détails à modifier à volonté, parmi lesquels une option d'animation qui fait défiler toutes les pages écran à une vitesses donnée, une visualisation de plusieurs pages sur un format supérieur à celui de l'écran, l'affichage ou non des coordonnées du crayon, etc.
Votre œuvre peut être imprimée horizontalement, verticalement, avec une succession définie ou non des dessins en mémoire, et selon un driver d'imprimante redéfinissable directement sous STAD.
Tout ceci ferait déjà de STAD le meilleur programme de dessin sur ST, mais il nous faut parler de l'éditeur 3D qui offre la possibilité de faire des graphismes 3D et de les visualiser sous tous les angles et toutes les coutures. Un plus génial puisque ces objets 3D sont récupérables dans le programme central de dessin.
Il n'y a que deux points faibles à STAD : l'absence de règles graduées si pratiques sur des programmes comme Mac Draft sur Macintosh et la langue allemande employée à hue et à dia. Souhaitons une traduction rapide de ce soft qui devrait couter environ 800 F, ce qui n'est pas si énorme compte tenu de la qualité exceptionnelle du produit et de la médiocrité de ses concurrents.

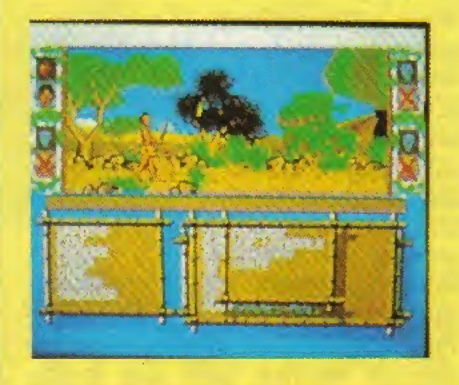
JEUX : LES FRANCAIS ARRIVENT

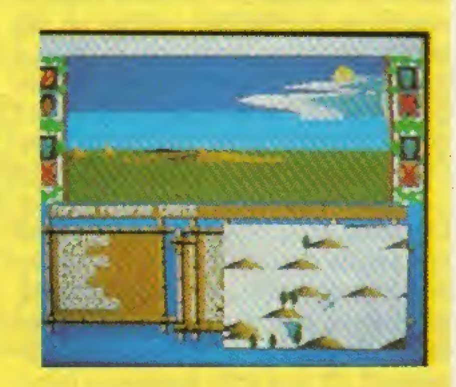
Les français commencent à sortir quelques jeux intéressants sur Atari, intéressants et surtout à la hauteur de ceux de nos voisins anglais et allemands, qui se déchaînent, sans parler des Américains.
Ainsi, Cobrasoft, Ubi Soft, Loriciels et Ere se partagent le marché avec Infogrames. Cobrasoft propose **Meurtres en Série** (240 F), un jeu de rôle policier dans lequel vous êtes une sorte d'Hercule Poirot sur une nouvelle et troublante enquête. Ce jeu est une adaptation de son équivalent sur Amstrad, ce qui se voit à ses graphismes, mais ne lui retire pas son intérêt ludique surtout dû à un scénario diabolique.
Ubi Soft propose tout un camion de logiciels d'aventure pas toujours réussis et qui sentent fort la programmation en basic compilé. Nous vous en reparlerons.
Par contre, Loriciels met le paquet avec **Sapiens** (220 F) qui est la référence de la rentrée puisque c'est un jeu d'aventure et d'action aux graphismes superbes, aux sons fantastiques et à l'originalité sans comparaison. Rien à voir avec les adaptations stupides de machines inférieures en qualité comme l'Amstrad, adaptations qui semblent être la solution de facilité adoptée par les grands noms de l'édition : Infogrames, Cobrasotf et quelquefois Ere. Sapiens est un must, avant d'acheter un ordinateur autre que le ST, demandez à le voir!
Infogramespropose **Marche A l'Ombre**, un jeu d'aventure sans intérêt aux graphismes bidons en basse résolution en noir et blanc! Ils ont un ST, 256 couleurs, et ils n'en choisissent que deux : le noir et le blanc. Fatalitas!
Impossible malheureusement, de vous parler plus longuement des dernières nouveautés prévues chez les autres éditeurs pour cause de manque de place. Mais vous pouvez compter sur Micro News pour faire un point complet de la situation du logiciel sur ST dans le prochain numéro!

SAPIENS, ÇA PINCE!

Lorsque j'ai chargé **Sapiens** pour la première fois, j'étais sceptique. Mes pauvres mains de testeur fou tremblotaient d'angoisse de peur de tomber, une fois de plus, sur une adaptation ratée, une pâle copie d'un programme pour Amstrad en deux couleurs et une dimension. Mais, dès que les octets furent chargés dans la mémoire de mon ST, les tremblotements cessèrent et le sourire angélique qui me caractérise habituellement avait ressurgi sur mon doux visage d'informaticien juvénile.
J'avais sous les yeux l'un des meilleurs logiciels du monde pour ST, et il était français, cocorico!







ATARI

Avant toute chose, précisons tout de même que les fanatiques des Pac-Man et autres Invaders ne trouveront pas leur bonheur dans un jeu comme Sapiens pour la simple raison qu'il s'agit d'un jeu d'aventure et rien que d'un jeu d'aventure. Certes, on y trouve de l'action, mais elle est loin d'être majoritaire. L'avertissement est lancé, voyons voir Sapiens de plus près.

Torgan, vous en l'occurence, est un brave bonhomme qui buvait son air à grandes bouffées cent mille ans avant notre ère avec sa tribu, les Pieds-Agiles. Torgan, donc, se trouve au commencement de l'aventure avoir quelques difficultés avec le chef du village (on se croirait au Club Med!) puis que celui-ci le somme d'aller trouver moult nourriture dans les environs et de ramener les victuailles pour nourrir femmes et enfants.

Votre première tâche est donc à priori fort simple! Détrompez-vous! Pour vous en sortir vivant, vous devrez combattre les loups, sympathiser avec les autres tribus, vous faire des amis un peu partout, retrouver votre chemin sans boussole (allez parler du pôle nord à un Homo Sapiens!) et bien sûr, rester en vie durant toute l'aventure.

Disons-le franchement, pour peu que vous soyez branché par les jeux d'aventure, Sapiens ne peut que vous réjouir. L'environnement est complètement original, les fenêtres sont redéfinies dans une forme très primitive, l'utilisation de la souris est impeccable, et le fait que le clavier ne soit jamais utilisé est un plus remarquablement bienvenu. Durant le jeu, une musique digitalisée relativement longue stimule l'aventurier en chambre que vous êtes et l'étendue du jeu est remarquablement importante.

Par exemple, lorsque vous rencontrez un personnage et que vous désirez lui parler, vous avez le choix parmi un grand nombre de phrases aussi disparates que "Paix, Ami" ou "Je mâche le sylex" ou encore "Par pitié, épargne moi".

Même si, au bout d'un moment, la longue marche du guerrier peut sembler un peu longue, on ne se lasse pas de jouer à Sapiens et de rencontrer de charmantes guerrières que l'on massacre allègrement à grands coups de hache à travers le cigare. Ce jeu est vraiment charmant!

L'aventure est corsée par le fait qu'il est très aisé de se perdre lorsque l'on n'a pas de points de repère pour s'orienter. L'Homo-Sapiens allant à pied, plusieurs types de visualisations peuvent être utilisé : latéralement, où vous vous voyez vous même avec le décor, c'est le mode le plus lent mais c'est grâce à lui que l'on peut combattre les ennemis ; ou bien en mode "paysage", où ce qui est sur l'écran est ce que le héros voit réellement.

Bref, ce programme est une véritable prouesse qui nous permet de dire à Loriciels un grand bravo puisque pour un peu plus de 200 francs, Sapiens vous fera passer de longs après-midis dans la Toundra, habillé d'une peau de bête, armé d'une sagaie et accompagné d'un loup pour seul ami!

MACH 3 ET MASSACRE

Deux autres nouveautés Loriciels sont récemment sorties. **Mach 3** (rien à voir avec un émulateur Mac!) vous place à l'intérieur d'un vaisseau hyper-fulguro-goldorakeu-à- vitesse- modulable- par- pistons-et-à-schmurtz-à-coulisse grâce auquel vous devez aller massacrer l'affreux Stax qui a honteusement jeté un sort à Gwendoline, votre princesse-chérie-que-vous-aimez- très- fort- et- qui- fait- battre-votre- cœur- à- trois- fois- la- vitesse-du-son. Ça ne vous paraît pas terrible.



Rassurez vous, ça ne l'est pas. Enfin, le scénario ne l'est pas, parce que la réalisation, elle, attention les yeux! Le graphisme est somptueux, fantastique, merveilleux, extraordinaire! Les bruitages sont eux aussi excellents, en particulier la synthèse vocale de début et de fin.

Malheureusement, la beauté intrinsèque de Mach 3 n'excuse pas la minceur d'un scénario riquiqui qui transforme une très belle réalisation en un simple pan-pan-boum-boum sans grande teneur. Dommage!

Massacre est le dernier logiciel de la série, irons-nous jusqu'à dire qu'il porte bien son nom? Difficile en effet de tester Massacre après avoir eu Sapiens entre les mains. C'est un jeu d'aventure utilisable avec la souris, mais, malheureusement, beaucoup moins paufiné que Sapiens. L'écriture des messages qui mêlent plusieurs tailles et styles de caractères, l'utilisation de la souris pour choisir les issues et les objets à examiner, l'absence de sons intéressants, l'intérêt minime du programme font de Massacre un petit jeu, tout petit, minuscule, riquiqui... presque autant que le scénario de Mach 3... tout se tient! Alors, si vous avez quelque argent à dépenser, évitez le Massacre et préférez-lui Sapiens.

SONDAGE

BONJ... BONJ... BONJ... BONJ...
BONJOUR
C'EST POUR UN SOND... SOND...
SONDAGE
MARLBORO

ALORS ÇA, C'EST TOUT MOI! POUR UNE FOIS QU'ON ME SONDE, FAUT QUE JE TOMBE SUR UN BÈGUE
EX... EX... EXCUSEZ-MOI
MAIS JE SUIS OB... OB... OB...
OBLIGÉ

ECOUTEZ: J'AI DES CHOSES À FAIRE, ALORS VOUS ME SUIVEZ ET VOUS POSEZ VOS QUESTIONS
D'AC... D'AC...
D'ACCORD
OUI D'AC...

A T'ON LE D... LE D...
LE DIABÈTE ?
NON. LE D... D...

LE D... LE DROIT DE F... DE F...
DE FUMER?
NON. DE F... DE F...

DE F... DE F...
DE FARCIR?
NON. DE F... F... DE FOUTRE SON P...
LUX

DE FOUTRE SON P... SON P...
P... P...
P...
DENISE, Y A EU DU COURRIER CE MATIN?
NON MONSIEUR
VOUS ÊTES VIRÉE!

HOME SWEET HOME
SON POING DANS LA G... LA G...

STOP! ÉCRIVEZ-MOI VOTRE QUESTION LÀ!
DA... D'AC...

A T'ON LE DROIT DE FOUTRE SON POING DANS LA GUEULE D'UN BÈGUE?
☐ OUI
☐ NON
☐ PARFOIS

OUI OUI
DU CALME RENÉ
OUI

J'EN ÉTAIS S... S...
SSSS...
SÛR

CARALI

5e ANNIVERSAIRE

L'ESPACE LOGICIEL



DEJA 5 ANS QUE L'ESPACE LE PLUS MICRO DE PARIS EXISTE !!!

- *Bibliothèque incroyable.*
- *Toutes les nouveautés en provenance d'Angleterre et U.S.*
- *Utilitaires en démonstration permanente.*
- *Des prix micro !!!*
- *Expéditions en 48 h (Colis poste urgent).*
- *Un club Vidéo Shop (– 10 %).*

AMSTRAD (Cassettes)

COMPILATIONS

Hit Loriciels 1 – Rallye II – Infernal Runner – 3D Fight	149 F
Hit Loriciels 2 – Tennis – Foot – 5e axe	149 F
Hit Loriciels 3 – Empire – Tony le truand – Aigle d'or	149 F
Hit Loriciels 4 – MGT – Maracaibo – Billy la banlieue	149 F
Album Epyx – Winter Games – World Games – Super Cycle – Impossible Mission	119 F
Game Set Match	129 F
Mallette Fil I – Express Raider – Super Soccer – Tai Pan – Xevious	195 F
Mallette Fil II – Canadair – Dwarf – Starglider – Star Raiders II	149 F
Super Hits Océan – Miami Vice – Street Hawk – Short Circuit – Top Gun – Knight Rider – Galvan	119 F

ARMY MOVES	89 F
Ace of Aces	89 F
Arkanoid	89 F
Allien Highway	89 F
Bad Max	99 F
Ball Breaker	89 F
Balle de match	99 F
Barbarians	89 F
Bat Man	89 F
Bridge Player 3	129 F
Cessna Over Moscou	149 F
Contamination	129 F
Crafton	129 F
Dambusters	99 F
Danger Street	129 F
Dames Scanner	140 F
Dieux de la mer	119 F
Enduro Racer	95 F
Express Raider	95 F
Flash	139 F
Game Over	95 F
Gauntlet	95 F
Glider Rider	99 F
Grand Prix 500 CC	149 F
Kidkit	299 F
M'enfin	139 F
Passagers du vent	299 F
Paperboy	99 F
Runestone	99 F
Scalextric	119 F
Stryfe	145 F
Sailing	99 F
Shaolin's road	99 F
Shockway rider	89 F
Scrabble	195 F
Zombi	149 F

NOUVEAUTES

Bivouac	145 F
Cobra	139 F
Chiffres et lettres	195 F
Iznogoud	199 F
Indiana Jones	95 F
Les dieux de la mer	145 F
Les ripoux	145 F
Marche à l'ombre	145 F
Mission	139 F
Mission en rafale	195 F
Nécromancien	99 F
Prohibition	145 F
Road runner	95 F

AMSTRAD (Disquettes)

COMPILATIONS

Hit Loriciels 1	180 F
Hit Loriciels 2	180 F
Hit Loriciels 3	180 F
Hit Loriciels 4	180 F
Album Epyx	189 F
Game Set Match	179 F
Mallette Fil 1	245 F
Mallette Fil 2	195 F
Super Hits	179 F

Acrojet	145 F
Arkanoid	145 F
Balle de match	149 F
Barbarians	149 F
Bridge Player 3	189 F
Crafon	195 F
Danger Street	179 F
Dames Scanner	195 F
Fer et flammes	249 F
Flash	195 F
Game over	149 F
Gauntlet	149 F
Grand Prix 500CC	180 F
Kidkit	299 F
M'enfin	179 F
Passengers du vent	299 F
Paperboy	139 F
Runstone	149 F
Scalextric	149 F
Stryfe	195 F
Sailing	149 F
Shaolin's road	149 F
Shockway rider	139 F
Scrabble	245 F
Zombi	245 F

NOUVEAUTES

Bivouac	195 F
Cobra	195 F
Chiffres et lettres	280 F
Iznogoud	249 F
Indiana Jones	145 F
Les dieux de la mer	195 F
Les ripoux	195 F
Marche à l'ombre	195 F
Mission en rafale	245 F
Necromancien	149 F
Prohibition	195 F
Road runner	145 F

PCW

3 D Clock Chess	149 F
Batman	149 F
Bridge Player 2000	199 F
Guild of Thieves	229 F
Leader Board	199 F
Pawn	249 F
Quick Mailing	490 F
Starglider	290 F
Tomahawk	199 F
Trivial Pursuit	249 F
Orphee	295 F
Top Secret	295 F
Bob Winner	240 F

ATARI ST

COMPILATIONS

Mallette Fil – Major Motion – Space Shuttle II – Super Tennis	295 F

Animatic	290 F
Arkanoïd	145 F
Balance of Power	390 F
Bridge Player 2000	199 F
Chess Master 2000	349 F
Crafton	260 F
Dames Scanner	179 F
F 15 Strike Eagles	229 F
Flight Simulator II	490 F
Gauntlet	199 F
Goldrunner	249 F
Grand Prix 500 CC	220 F
Guild Of Thieves	249 F
Iznogoud	249 F
Indiana Jones	199 F
Karate Kid II	195 F
Les passagers du vent	260 F
Leader Board	249 F
Macadam Bumper	245 F
Neochrome II	295 F
Road War 200	249 F
Road runner	249 F
Silent Service	249 F
Starglider	199 F
Super Cycle	225 F
Super Tennis	225 F

NOUVEAUTES

Barbarians	199 F
Bob Winner	220 F
Bards Tale	390 F
Bivouac	199 F
Defender of the Crown	295 F
Iznogoud	249 F
Les dieux de la mer	199 F
Les ripoux	199 F
Mission en rafale	195 F
Manoir de Mortevielle	199 F
Meurtres en série	249 F
Mission	220 F
Marche à l'ombre	199 F
Prohibition	199 F
Rings of Zilfin	299 F
Sapiens	220 F
Terror Pods	199 F
Tracker	229 F
Pai Pan	199 F
Trailblazer	185 F
Wanderer	249 F
Winter Games	249 F

UTILITAIRES ST

Calcomat	390 F
Textomat	390 F
Datamat	390 F
GFA Basic	495 F
Compilateur GFA	295 F
GFA Vector	350 F
GFA Draft	890 F
Plus Paint ST	350 F
Degas Elite	490 F
Quick Mailing	790 F
V.I.P. Professionnel	1 650 F

BON DE COMMANDE

à adresser à :
VIDEO SHOP département VPC
B.P. 105 - 75749 PARIS CEDEX 15

Nom ____________

Prénom ____________

Adresse ____________

____

Code postal ⌊_ _ _ _ _⌋ Tél. ____________

Ville ____________

☐ Je désire recevoir votre catalogue complet (joindre 3 timbres à 2,20 F)

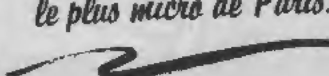
☐ Je possède un micro-ordinateur (Marque) ____________

☐ Je vous adresse la commande suivante :

DESIGNATION	PRIX TTC
TOTAL	
Remise club (10 %)	
PORT	15 F
TOTAL TTC	

Je joins mon règlement par :
☐ Chèque bancaire ☐ Mandat

DE VIDEOSHOP



Du lundi au samedi de 9 h à 20 h.

50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

A cette occasion, nous vous offrons, pour tout achat de logiciels ou matériel, du 1er novembre au 31 décembre 87, notre carte club vous donnant droit à une remise de 10 % sur tous les logiciels pendant 1 an.
Nombreux cadeaux et promotions pour fêter ensemble cet événement !

PC

COMPILATIONS

Mallette Fil	295 F
– Infiltrator	
– Echec 3D	
– Numéro 10	
Epyx	225 F
– Winter Games	
– Pitstop II	
– Summer Games	
PC 1512 Hits	245 F
– Top Gun	
– Strip Poker	
– Great Escape	
– Dambusters	
Collection Amstrad PC 1512	295 F
– World Class Leader Board	
– World Games	
– Arkanoid	
– Super Tennis	

Ace of Aces	349 F
Arkanoïd	195 F
Astérix	249 F
Balance of Power	295 F
Bob Winner	220 F
Bruce Lee	195 F
Bridge Player 2000	199 F
Chiffres et lettres	260 F
Commando	349 F
Chess Master 2000	349 F
Defender of the Crown	249 F
Didact English	249 F
Echec 3D	195 F
Fer et Flammes	295 F
Flight Simulator II	490 F
F 15 Strike Eagles	195 F
Grand Pix 500 CC	195 F
Gunship	220 F
Iznogoud	299 F
Infiltrator	195 F
Integrale PC	990 F
– Traitement de texte Evolution	
– Base de données Superbase	
– Tableur Calcomat	
Jet	490 F
Karateka	295 F
Karma	240 F
Nécromancier	149 F
Macadam Bumper	295 F
Marche à l'ombre	245 F
Micro Scrabble	245 F
Mission	220 F
Mean 18 (Golf 1)	195 F
Missions en rafale	245 F
Meurtres en série	295 F
Passagers du vent	295 F
Phalsberg	295 F
Prohibition	245 F
Quick Mailing	790 F
Roadwar 2000	249 F
Sapiens	240 F
Silent service	220 F
Sram	245 F
Starglider	199 F
Summer Games II	195 F
Super Tennis	195 F
Top Gun	199 F
Trivial Poursuit	295 F
Vectoria 3D	790 F
Winter Games	195 F
World Games	195 F
Zombi	245 F

THOMSON

COMPILATIONS

Mallette Fil	245/295 F
– Game Over – Arkanoid – Sorcery	
Les Hits	195/245 F
– Krakout – Way of the Tiger – Bead Need	
Album Fil	245/295 F
– Green Beret – Monopoly – Super Tennis	
Les Classiques	145/195 F
– Envahisseur – Gloutons – Infernal Breakout	
Loriciels Hit 1	149/185 F
– Pulsar – Eliminator – Yeti	
Loriciels Hit 2	149/185 F
– Spindizzy – Barry Mac Guigan – Hacker	
Compilations disquettes	
– Numéro 10 + Beach Head	245 F
– Vol solo + nuit des templiers	245 F
– Carte du ciel + super tennis	245 F

Arkanoïd	145/195 F
Blitz	295 F
Choplifter	195 F
Dieux de la glisse	160/195 F
Grand Prix 500 CC	180/220 F
L'affaire Sydney	145/195 F
La mine aux diamants	160/245 F
L'héritage II	145/195 F
Passagers du vent	299 F
Kid Kit	299 F
Micro Scrabble	220/295 F
Monopoly	195/225 F
Ranger 3	220 F
Runway II	145/195 F
Saphir	145/195 F
Sapiens	180/220 F
Silent Service	145/195 F
Super Tennis	145/195 F
TNT	145/195 F
Yie Ar Kung Fu II	145/195 F

UTILITAIRES THOMSON

Animatix	C/D	249/295 F
Caractor II	K	295 F
Colorpaint	K	395 F
Studio	K	395 F
Mallette Création (Colorpaint + studio)	K	595 F
Mallette Communication	D	690 F
Colorcalc	K	395 F
Colorcalc +	D	395 F
Multiplan	D	690 F
Paragraphe	D	395 F
Fiches et dossiers	D	395 F
Portefeuille boursier	D	895 F

NOUVEAUTES

Bivouac	C/D	145/195 F
Cobra		160/220 F
Dieux de la mer		145/195 F
Iznogoud	C/D	199/249 F
Les mutants	D	195 F
Les ripoux		145/195 F
Marche à l'ombre		145/195 F
Missions en rafale		145/195 F
Meutres en série	D	299 F
Music 3 voix		160/240 F
Prohibition		145/195 F

AMIGA

Articfox	290 F
Balance of Power	390 F
Barbarians	229 F
Bards Tale	390 F
Bridge	195 F
Chess Master 2000	349 F
Championship Golf	249 F
Defender ont the Crown	349 F
Flight Simulator II	490 F
Guild of Thieves	229 F
Karate Kid II	229 F
Leader Board	249 F
Marble Madness	290 F
Roadwar 2000	299 F
Silent Service	249 F
Starglider	229 F
Terror Pods	229 F
The Pawn	249 F
Winter Games	249 F

UTILITAIRES AMIGA

Aegis Animator	1 150 F
Aegis Draw Plus	1 750 F
DR Man	990 F
Deluxe Paint II	990 F
Deluxe Video	990 F
K Seka	690 F
Lattice C	1 250 F
MCC Pascal	990 F
Page Setter	1 250 F
Super Base	990 F
V.I.P. Professionnel	1 650 F

SPECTRUM

COMPILATIONS

Konami's Hit	95 F
– Green Beret	
– Ping Pong	
– Hypersport	
– Year Kung Fu	
Sold a Million 2	95 F
– Bruce Lee	
– Match Point	
– Knight Lore	
– Match Day	
Sold a million 3	95 F
– Kung Fu Master	
– Ghostbuster	
– Rambo	
– Flighter Pilot	

Arkanoid	89 F
Army Moves	89 F
Enduro racer	95 F
Gauntlet	89 F
Leader Board	95 F
Livingstone	99 F
Nemesis	95 F
Paper Boy	79 F
Road Runner	95 F
Silent Service	95 F
Starglider	160 F
Star Raiders II	95 F
Wonder Boy	95 F
Winter Games	119 F
World Class Leaderboard	95 F

ATARI

Bivouac	C/D	95/145 F
Alternate Reality II	D	199 F
Beach Head 2	D	179 F
Gauntlet	C/D	99/149 F
Internationale Karaté	C/D	99/149 F
Leader Board	C/D	99/149 F
L'énigme du triangle	D	195 F
Pawn	D	199 F
Silent Service	C/D	99/149 F
Solo Flight 2	C/D	99/149 F
Tomahawks	C/D	99/149 F
Trailblazer	C/D	95/145 F

JEUX SEGA

Action Fighter	219 F
Alex Kidd	219 F
Black Belt	219 F
Choplifter	219 F
F16 Fighter	169 F
Fantasie Zone	219 F
Ghostbuster	169 F
Pistolet	445 F
Rocky	269 F
Secret Command	219 F
Shooting Gallery	219 F
Space Harrior	269 F
Super Tennis	169 F
Teddy Boy	169 F
Wonder Boy	219 F
World Grand Prix	219 F

JEUX NINTENDO

Excitebike	349 F
Golf	249 F
Hogan's Alley	349 F
Ice Climber	249 F
Soccer	249 F
Wrecking Crew	349 F

ACCESSOIRES

Manette Switch Joy	129 F
Disk 3" CF2 (10)	199 F
Disk 5 1/4 Fuji SF DD (10)	89 F
Disk 3 1/4 DF DD (10)	149 F
Câble imprimante	145 F
Câble minitel	145 F
Câble Peritel	145 F
Rallonge Joystick	95 F
Cassettes (10)	79 F
Tapis souris	149 F
Câbles Midi (la paire)	295 F

Tous les prix sont indiqués T.T.C.

● Des centaines de logiciels et périphériques sur les micro-ordinateurs ORIC, MSX, EXELVISION.

● Plus de 2 000 références en stock permanent !!!

LISTE SUR DEMANDE

ATTITUDES

CINÉ-VIDÉO

MAXIMUM OVERDRIVE



Un film écrit et réalisé par Stephen King. Avec Emilio Estevez (Bill Robinson), Pat Hingle (Hendershot) et Laura Harrington (Brett).

Tout commence par des incidents sans gravité. Insignifiants mais déjà hors de toute logique. Un distributeur automatique de billets insulte son client, une enseigne invite les passants à aller se faire voir... Jusqu'à ce qu'un pont mobile, échappant au contrôle de ses opérateurs, se transforme en machine à tuer, à écraser, à massacrer. Dès lors toutes les machines, tous les objets électriques vont œuvrer dans un même but démoniaque : débarrasser la surface du globe de la présence de l'homme. Un couteau électrique confond une serveuse avec un rôti bien saignant, un distributeur de boissons transforme ses boîtes de Coca en boulets meurtriers... Tondeuses à gazon, tronçonneuses, jouets, pompes à essence, rien ni personne n'y échappe.
Seul un relais routier, le Dixie Toy, dirigé par Hendershot, un affreux esclavagiste, résiste aux assauts du tout électrique. Mais une horde de semi-remorques, assoiffés de gazoline, empêche ses occupants de prendre la fuite. Seul contre tous, Bill Robinson, le beau ténébreux à tout faire de la maison, s'en va sauver sa petite troupe traumatisée. Et échapper ainsi à la responsable du jeu de massacre, la comète Rhea-M, dont la queue aura gravité une semaine autour de la Terre. Une semaine sanguinolente. Inoubliable.
Au stylo et à la caméra de ce petit bijou d'angoisse et d'horreur (quoiqu'un peu maladroit et longuet), le surdoué de l'hémoglobine, Stephen King. C'est la première réalisation du maître du scénario rouge (sang) et noir (mort). A son actif, "Carrie", "Shining", "Creepshow", "Christine", "Dead Zone"... et d'autres morceaux d'anthologie régulièrement massacrés par quelques metteurs en scène dépassés par la folie du sujet!
On pourra regretter ici le manque de consistance du scénario et quelques scènes à répétition (les klaxons des gros cubes, la moiteur crasse du bar) bien naïves et suantes. Mais impossible de ne pas déguster à chauds (et froids) , frissons dans le dos ce défilé de "trucks", passé à la moulinette sado-maso du père King. On jurerait avoir vu un nouveau film-culte. (Sortie le 25 novembre).

EGALEMENT A L'AFFICHE

LES FORCES DU MAL

de Guy Magar avec Dennis Lipscomb, George Miller. Un looser, peu fier de l'être, décide d'en finir avec la vie. Et se rate. Profitant du faible, Vito, un homme massacré dans d'atroces conditions, s'empare de l'esprit de George et l'embarque dans d'effroyables cauchemars au cours desquels il tue, avec un raffinement dans l'immonde peu commun, des personnes qui lui sont totalement étrangères. Ce sont là les assassins de Vito. Hémoglobine, nous voilà. Dégoûtant et jubilatoire. Réservé aux





amateurs du genre...
(Sortie le 18 novembre).

WHO'S THAT GIRL

de James Foley avec Madonna et Griffin Dunne.
Nikki Finn, une dure au grand cœur et vaguement fofolle, sort de prison, après y avoir séjourné quatre ans pour un meurtre qu'elle n'a pas commis. A ses trousses, Loudon Trott, un jeune avocat bien sage, chargé d'escorter au loin la belle. Elle qui ne l'entend - évidemment - pas de cette oreille. Autour, c'est un tube du Top 50. Dedans, c'est une bluette (trop?) taillée sur mesure pour Madonna.
Elle bouge bien, délire, virevolte et dégage une énergie peu commune. Mais manque un film, un vrai. Gentil. (Sortie le 18 novembre).

HOPE AND GLORY

de John Boorman. Le réalisateur de 'Délivrance', 'Excalibur' et 'La forêt d'émeraude' a laissé au vestiaire de ses souvenirs ses films à grand spectacle. Là, c'est son enfance à lui. L'Angleterre est pilonnée par les nazis, les obus allemands font le ménage et toute la famille (sauf le père parti jouer au bon soldat) déménage à la campagne. Sincère et touchant. (Sortie le 25 novembre).

LE BAYOU

d'Andrei Konchalovsky avec Jill Clayburgh. Une pimbêche new-yorkaise, journaliste à 'Cosmopolitan' débarque en Louisiane pour y enquêter sur les derniers survivants de sa famille. Parmi eux une cousine haute en couleurs, fabuleusement jouée par Barbara Hershey (Prix d'interprétation à Cannes pour ce film). Une super-bonne femme, décapante et décoiffante. Tout n'est pas de cette qualité dans le film mais ça se laisse voir. (Sortie le 18 novembre).



LA CASSETTE DU MOIS

TOP GUN

de Tony Scott avec Tom Cruise et Kelly McGillis.
Pete Maverick est un as du pilotage et une foutue tête brûlée. En stage à Top Gun, l'école de la super-élite des pilotes, il tombe amoureux de la belle Charlotte Blackwood, sa prof d'astrophysique. Tout baigne jusqu'à ce que son équipier se crashe au cours d'un exercice de voltige. Très affecté, Pete décide d'abandonner le pilotage... avant de remonter la pente dans les bras de Charlotte. Le triomphe n'est alors plus très loin...
Tom Cruise les aura toutes fait craquer dans le monde entier, le charme de Kelly McGillis se chargeant des mâles. Et voltiges incroyablement filmées à la clé, ce film parfaitement américain (on se bat, on gagne) ne risque pas de vous laisser en panne des sens!.

D'AUTRES NOUVEAUTÉS VIDÉO

F/X, EFFET DE CHOC

F/X, dans le jargon du cinéma américain, ce sont les effets spéciaux. Rollie Tyler, expert en la matière, est contacté par le FBI pour une mise en scène dont il découvrira, un peu tard, qu'il en est le véritable pigeon. Une vraie leçon de cinoche à un train d'enfer.



MORT OU VIF

Rutger Hauer le magnifique, l'inquiétant dans la peau du petit-fils de Joss Randall (remember Steve Mc Queen dans 'Au nom de la loi'). Terrorisme, CIA et poudrières ambulantes au programme.

MISSION

En 1740, le frère Gabriel, un jésuite idéaliste fonde une mission pacifiste chez les Indiens Guarani. Il est rejoint par Mendoza, un ancien



marchand d'esclaves qui veut expier la mort de son frère. Mais, pour des raisons politiques, l'Espagne veut la disparition de la Mission. Palme d'Or à Cannes en 1986. De superbes images signées Roland Joffré... mais une utilisation de faits historiques un peu courte...

LES LAURIERS DE LA GLOIRE

Corée du Sud, 1953. Ou les tribulations du sergent Sire, un mercenaire de choc dans une guerre pourrie comme toutes les guerres. Pour la performance saisissante d'Everett McGill.

COMME UN CHIEN ENRAGE

Brad (Sean Penn, le mari de Madonna) retrouve son père (Christopher Walken, génial!), un truand sans scrupules. Le fiston voudrait marcher sur les traces de l'aîné et fonde sa propre bande. Des jeunes un peu trop naïfs pour ne pas finir en chair à pâté... Envoûtant et tragique.

LES FRERES PETARD

Manu et Momo, alias Gérard Lanvin et Jacques Villeret, ont le chic pour toujours se fourrer dans des combines foireuses. Divertissant sans plus.

SHOPPING

ET VOUI ! VOICI EWI ET EVI SAX ET TROMPETTE MIDI

Le Salon de la Musique nous réservait une fameuse claque cette année sur le stand AKAI : le « saxophone » MIDI (EWI 1000) et la « trompette » MIDI (EVI 1000). Deux instruments conçus pour les souffleurs, mais qui possèdent toutes les caractéristiques des synthétiseurs. Claviers MIDI, guitares MIDI, batteries MIDI sont des prolongements relativement simples de leurs ancêtres originaux, mais là, on peut vraiment parler de nouveaux instruments. Pas de bec ni de anche pour EWI 1000, pas d'embouchure cônique pour EWI 1000, on n'a conservé du saxo et de la trompette que les doigtés et l'impulsion du souffle. Même bec pour les deux, une sorte de tétine à deux tuyaux, l'un ouvert et muni d'un capteur sensible à l'intensité du souffle, l'autre fermé avec capteur sensible à la pression des lèvres.

Même module synthétiseur pour traiter les sons des deux instruments, le EWV 2000. L'appareil contient 64 sons présélectionnés. On peut également le connecter en MIDI à n'importe quel synthétiseur, échantillonneur, expandeur, séquenceur, pourvu qu'il soit muni d'une prise interface; le son retravaillé pouvant être réinjecté dans le EWV 2000. C'est ce qu'on appelle un nouveau pas de franchi par la technologie.

Si ça vous tente, sachez que pour l'un des deux instruments et son module synthétiseur, il vous en coûtera environ 13 000 F.

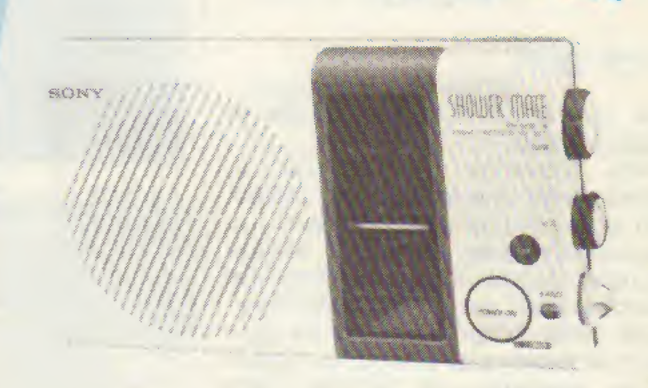
L'ESPION QUI VENAIT DU CHAUD



Espionnez vos voisins et amis et apprenez enfin ce que les autres pensent de vous avec ce micro parabolique livré avec son casque d'écoute. Il suffit de pointer le viseur dans la direction souhaitée et bonsoir l'anonymat, rien n'échappe à vos oreilles indiscrètes.

Spectravideo Parabolic Ear, vu chez MSX Vidéo Center. 199 F.

A DEUX SOUS LA DOUCHE!



Emportez la partout, même sous votre douche! C'est une radio FM, PO, GO surnommée "compagnon de douche". On ne sait pas si on doit la savonner, mais elle vous donnera l'heure et possède un timer incorporé. *Sony ICF.S77. Vu chez International Video, 57 avenue des Ternes ,75017 Paris. 590 F.*

COMPACT ET PORTABLE

Très classe ce radio-cassette, surtout avec son lecteur de disques compact intégré! Le lecteur de cassettes est auto reverse et est doté d'un système de démarrage synchro couplé avec le C.D. Ce dernier comporte les fonctions répétitions et lecture aléatoire. *Sony CFD 66L. Vu chez International Video. 4790 F.*

RADIO-RÉVEIL SEXISTE



Ce radio-réveil vous éveillera au son des radios FM mais sa particularité est la suivante : il possède une double alarme permettant de réveiller d'abord monsieur puis plus tard madame, ou vice-versa. La paix dans les ménages pour 290 F. *Audiosonic CL352F. Vu chez General, 10, bd de Strasbourg ,75010 Paris.*

CE N'EST NI UN ORDINATEUR NI UNE MACHINE A ECRIRE MAIS ON COMMENCE A EN PARLER UN PEU PARTOUT: LA VIDEOWRITER PHILIPS EST UNE MACHINE ENTIEREMENT DEDIEE A L'ECRITURE.

Elle joue la carte de la simplicité absolue : un seul fil à brancher et vous voilà prêt à l'utiliser à 100 %, sans formation préalable.
Il suffit de suivre les directives qui s'inscrivent sur la partie droite de l'écran. Le lecteur de disquettes intégré (en 3,5 pouces) enregistre automatiquement les textes tapés et vous pouvez les rappeler à tout moment pour les relire, les corriger ou les imprimer.
L'imprimante intégrée est thermique mais fonctionne avec tous types de papier.
Sa vitesse est de 30 ou 60 caractères par seconde et l'introduction du papier est automatique en format A4. Un dictionnaire de 50 000 mots est livré avec la machine et vous permettra de corriger vos fautes d'orthographe. Cinq autres dictionnaires en langues étrangères sont également disponibles en option.

Vu chez MSX Vidéo Center, 89 bis, rue de Charenton, 75012 Paris. 5 500 F.



MASTERMIND

Un grand classique des casses-têtes solitaires à portée de vos doigts, dans une très belle réalisation!

```
10 COLOR2,1,1:SCREEN1,0,0:CF=1:CL=9:WIDT
H32:KEYOFF
20 ON STOP GOSUB 2410:STOPON
30 DIMA$(60),AC(60)
40 KEY1,"WIDTH29"+CHR$(13)
50 KEY3,"COLOR15,1,1"+CHR$(13)
60 KEY2,"SCREEN0"+CHR$(13)
70 POKE&HF3B1,25
80 '
90 '
100 '       REDEF.   CARACTERES
110 '
120 '
130 FORI=&HD000 TO &HD016
140 READA:POKEI,A
150 NEXT
160 DATA 33,0,0,17,65,6,205,74,0
170 DATA 71,203,47,176,205,77,0,35
180 DATA 205,32,0,200,24,239
190 DEFUSR=&HD000:X=USR(0)
191 FORI=65 TO 96 STEP8
192 VPOKE(8192+I/8),241
193 NEXT
200 LOCATE10,8:PRINT"┌──────────┐"
210 LOCATE10,9:PRINT"|BASIC  MSX|"
211 LOCATE10,10:PRINT"|          |"
220 LOCATE10,11:PRINT"| PRESENTE |"
230 LOCATE10,12:PRINT"└──────────┘"

240 FORN=1 TO 30
250 READA$
260 AC(N)=ASC(A$)*8
270 FORM=AC(N) TO AC(N)+7
280 READND
290 VPOKEM,ND
300 NEXT:NEXT
301 DATA M,198,238,254,214,198,198,198,0
310 DATA p,255,254,252,248,240,224,192,1
28
320 DATA Y,60,66,153,161,161,153,66,60
330 DATA q,1,3,7,15,31,63,127,255
340 DATA c,254,253,251,247,239,223,191,1
27
350 DATA d,0,255,255,255,255,255,255,255
360 DATA e,0,254,254,254,254,254,254,254
370 DATA f,127,191,223,239,247,251,253,2
54
380 DATA *,0,0,0,28,126,56,0,0
390 DATA û,0,0,0,28,126,56,0,0
400 DATA h,255,255,255,255,255,255,255,2
55
410 DATA r,128,192,224,240,248,252,254,2
55
420 DATA i,254,254,254,254,254,254,254,0
430 DATA k,127,127,127,127,127,127,127,0
440 DATA l,255,255,255,255,255,255,255,0
450 DATA m,127,127,127,127,127,127,127,1
27
460 DATA n,254,254,254,254,254,254,254,2
54
470 DATA ⋱,24,60,126,126,126,60,0,0
480 DATA β,24,60,126,126,126,60,0,0
490 DATA Ι,24,60,126,126,126,60,0,0
500 DATA ▞,24,60,126,126,126,60,0,0
510 DATA ⋈,24,60,126,126,126,60,0,0
520 DATA ▌,24,60,126,126,126,60,0,0
530 DATA Ī,24,60,126,126,126,60,0,0
540 DATA ú,24,60,126,126,126,60,0,0
550 DATA ƒ,24,60,24,24,24,24,0,0
560 DATA ĳ,0,24,60,24,24,24,24,0
570 DATA ü,24,60,24,24,24,24,0,0
580 DATA ô,0,24,60,24,24,24,24,0
600 DATA W,0,0,119,66,98,66,114,0
610 '
620 '
630 '     REDEF.   COULEURS
640 '
650 '
690 VPOKE(8192+48/8),16*6+1
700 VPOKE(8192+56/8),16*6+1
710 VPOKE(8192+96/8),CL*16+1
720 VPOKE(8192+104/8),CL*16+1
730 VPOKE(8192+40/8),1*16+CL
740 VPOKE(8192+112/8),CL*16+CF
750 VPOKE(8192+204/8),10*16+CF
760 VPOKE(8192+225/8),15*16+CL
770 VPOKE(8192+141/8),2*16+CL
780 VPOKE(8192+199/8),13*16+CL
```

```
790 VPOKE(8192+210/8),8*16+CF
800 VPOKE(8192+221/8),10*16+CL
810 VPOKE(8192+179/8),7*16+CL
820 VPOKE(8192+163/8),5*16+CL
830 VPOKE(8192+129/8),1*16+CL
840 VPOKE(8192+154/8),15*16+CL
850 VPOKE(8192+185/8),15*16+CF
860 VPOKE(8192+147/8),1*16+15
870 '
880 '
890 '      REDEF.     SPRITES
900 '
910 '
920 FORN=1 TO 1
930 FORI=1 TO 8
940 READA:A$(N)=A$(N)+CHR$(A)
950 NEXT:NEXT
960 SPRITE$(1)=A$(1)
970 DATA 28,28,28,28,127,62,28,8
980 FORI=1 TO 8
990 READA$
1000 V(I)=ASC(A$):NEXT
1010 DATA ▞,⋱,Ħ,▌,ß,Ì,Ï,ú
1011 A1$="M2000T72V15L14S905BGB06D05B06D
GDGG"
1012 A2$="M2000T72V15L14S904BGB05D04B05D
GDGG"
1013 A3$="M999T72V15L14S902BGB03D02B03DG
DGG"
1014 B1$="M2000T72V15L14S906GDGD05B06D05
BGG"
1015 B2$="M2000T72V15L14S905GDGD04B05D04
BGG"
1016 B3$="M999T72V15L14S903GDGD02B03D02B
GG"
1020 '
1030 '
1040 '              PRESENTATION
1050 '
1060 '
1061 CLS
1070 LOCATE4,3:PRINT"   ⋱ĦĦĦĦĦĦĦĦĦĦĦĦ
ĦĦ⋱"
1080 LOCATE4,4:PRINT" Ħ
   Ħ"
1090 LOCATE4,5:PRINT" ⋱      MASTER    MIND
   ⋱"
1100 LOCATE4,6:PRINT" Ħ
   Ħ"
1110 LOCATE4,7:PRINT"   ⋱ĦĦĦĦĦĦĦĦĦĦĦĦ
Ħ⋱Ħ⋱"
1120 LOCATE8,13:PRINT"┌──────────────┐
"
1130 LOCATE8,14:PRINT"|  REALISE   PAR  |
"
1140 LOCATE8,15:PRINT"|                 |
"
1150 LOCATE8,16:PRINT"|D W E  BOURNAZEL|
":LOCATE3,22:PRINT"Y MSX 1987"
1160 LOCATE8,17:PRINT"└──────────────┘
"
1170 S=STRIG(1) OR STRIG(0)
1180 IF S=-1 THEN 1250
1190 GOTO 1170
1200 '
1210 '
1220 '         DECOR DU JEU
1230 '
1240 '
1250 VPOKE(8192+204/8),6*16+CL
1260 VPOKE(8192+210/8),1*16+CL
1270 CLS:FORI=1 TO 10
1280 LOCATE3+I,15-I:PRINT"   q*****hh****
*cp"
1290 NEXT
1300 LOCATE4,15:PRINT"  dddddddddddep"
1310 LOCATE14,4:PRINT"  qhhkllllichhhc"
1320 LOCATE15,3:PRINT"     mhhhhnr"
1330 LOCATE3,19:PRINT"q⋱c▞cĦc▌cúcßcÌcÏc"
1340 LOCATE3,20:PRINT"dededededededep"
1350 LOCATE2,3:PRINT"┌─────────┐"

1360 LOCATE2,4:PRINT"|ESSAIS 00|"
1370 LOCATE2,5:PRINT"└─────────┘"

1380 LOCATE2,21:PRINT"┌───────┬──────
──┬──────┐"
1390 LOCATE2,22:PRINT"|Ħ BON |ß MAL PLAC
E |Ì FAUX|"
1400 LOCATE2,23:PRINT"└───────┴──────
──┴──────┘"
1410 '
1420 '
1430 '        TIRAGE DES COULEURS
1440 '
1450 '
1460 Z=INT(RND(-TIME))
1470 TA=INT(RND(1)*8+1)
```

```
1480 B(1)=V(TA)
1490 TB=INT(RND(1)*8+1)
1500 B(2)=V(TB)
1510 TC=INT(RND(1)*8+1)
1520 B(3)=V(TC)
1530 TD=INT(RND(1)*8+1)
1540 B(4)=V(TD)
1550 TE=INT(RND(1)*8+1)
1560 B(5)=V(TE)
1570 '
1580 '
1590 '        GESTION DU CURSEUR
1600 '
1610 '
1620 SC=1:X=32:A=4:D=7:E=14:N=0:J=0:F=0
1630 C=STICK(1) OR STICK(0)
1640 S=STRIG(0) OR STRIG(1)
1650 AM=VPEEK(6144+A+19*32)
1660 IF E=4 THEN PLAYB1$,B2$,B3$:GOTO 18
50
1670 IF C=3 AND A<18 AND NA=1 THEN NA=0:
X=X+16:A=A+2
1680 IF C=7 AND A>4 AND NA=1 THEN NA=0:X
=X-16:A=A-2
1690 IF C=0 THEN NA=1
1700 IF S=-1 AND N=0 THEN N=1:PLAY"M2000
L64T255V13S904AG":GOTO 1750
1710 IF S<>-1 THEN N=0
1720 PUTSPRITE2,(X,143),14,1
1730 PUTSPRITE1,(X-1,144),8,1
1740 GOTO 1630
1750 LOCATED+F,E:PRINTCHR$(AM)
1760 F=F+1
1770 IF F=5 THEN 2030
```



```
1780 LOCATE10,4:PRINTUSING"##";SC
1781 IF SC<10 THEN LOCATE10,4:PRINT"0"
1790 GOTO 1630
1800 '
1810 '
1820 '       PARTIE   PERDUE
1830 '
1840 '
1850 LOCATE23,16:PRINT"PERDU"
1860 LOCATE19,4:PRINT"hhhhhhh"
```



```
1870 LOCATE19,3:PRINT"       "
1880 LOCATE19,2:PRINT"hhhhhnp"
1890 LOCATE19,1:PRINT"hhhhhnr"
1900 LOCATE20,4:PRINTCHR$(B(1))
1910 LOCATE21,4:PRINTCHR$(B(2))
1920 LOCATE22,4:PRINTCHR$(B(3))
1930 LOCATE23,4:PRINTCHR$(B(4))
1940 LOCATE24,4:PRINTCHR$(B(5))
1950 S=STRIG(1) OR STRIG(0)
1960 IF S=-1 THEN 1270
1970 GOTO 1950
1980 '
1990 '
2000 '       VERIFICATION   COULEURS
2010 '
2020 '
2030 QA=VPEEK(6144+(7+J)+E*32)
2040 QB=VPEEK(6144+(8+J)+E*32)
2050 QC=VPEEK(6144+(9+J)+E*32)
2060 QD=VPEEK(6144+(10+J)+E*32)
2070 QE=VPEEK(6144+(11+J)+E*32)
2080 IF QA=B(1) THEN LOCATED+7,E:PRINT"ƒ
":GOTO 2120
2090 IF QA=B(2) OR QA=B(3) OR QA=B(4) OR
 QA=B(5) THEN LOCATED+7,E:PRINT"ü":GOTO
2120
2100 LOCATED+7,E:PRINT"*"
2110 REM
2120 REM
2130 IF QB=B(2) THEN LOCATED+8,E:PRINT"ƒ
":GOTO 2170
2140 IF QB=B(1) OR QB=B(3) OR QB=B(4) OR
 QB=B(5) THEN LOCATED+8,E:PRINT"ü":GOTO
2170
2150 LOCATED+8,E:PRINT"*"
2160 REM
2170 REM
2180 IF QC=B(3) THEN LOCATED+9,E:PRINT"ƒ
```

```
":GOTO 2220
2190 IF QC=B(1) OR QC=B(2) OR QC=B(4) OR
 QC=B(5) THEN LOCATED+9,E:PRINT"ü":GOTO
2220
2200 LOCATED+9,E:PRINT"*"
2210 REM
2220 REM
2230 IF QD=B(4) THEN LOCATED+10,E:PRINT"
f":GOTO 2270
2240 IF QD=B(1) OR QD=B(2) OR QD=B(3) OR
 QD=B(5) THEN LOCATED+10,E:PRINT"ü":GOTO
 2270
2250 LOCATED+10,E:PRINT"*"
2260 '
2270 '
2280 IF QE=B(5) THEN LOCATED+11,E:PRINT"
f":GOTO 2310
2290 IF QE=B(1) OR QE=B(2) OR QE=B(3) OR
 QE=B(4) THEN LOCATED+11,E:PRINT"ü":GOTO
 2310
2300 LOCATED+11,E:PRINT"*"
2310 IF QA=B(1) AND QB=B(2) AND QC=B(3)
AND QD=B(4) AND QE=B(5) THEN PLAYA1$,A2$
,A3$:GOTO 2340
2320 J=J+1:F=0:D=D+1:E=E-1:SC=SC+1
2330 GOTO 1630
2340 LOCATE23,16:PRINT"GAGNE"
2350 J=0:GOTO 1860
2360 '
2370 '
2380 '            CTRL-STOP
2390 '
2400 '
2410 POKE&HF3B1,24
2420 WIDTH29
2430 COLOR15,1,1
2440 SCREEN0
```

LISTING "PARA" DU NUMÉRO PRÉCÉDENT

En page 51, les 4 lignes suivantes s'étaient volatilisées. Toutes nos **excuses!**

```
1260 REM PARACHUTISTE
1270 DATA 3, 15, 63, 127,
16, 19, 21, 23
1280 DATA 21, 10, 7, 3, 3,
2, 4, 12
1290 DATA 128, 224, 248,
252, 16, 144, 80, 208
```



MSX

LES SECRETS DE NEMESIS

Nemesis 1
En appuyant sur F1, on peut taper sur le clavier une option d'arme: laser, speed, option, etc, puis return. On obtient alors l'arme choisie mais ce bonus ne peut être obtenu qu'une seule fois en cours de partie. L'ordinateur ne prendra en compte les messages que sur le mode Qwerty.

Nemesis 2
Insérez Nemesis 2 dans le slot 1 de votre ordinateur et Penguin Adventure dans le slot 2: surprise, le vaisseau spatial se transforme en un pingouin qui tire des coeurs!

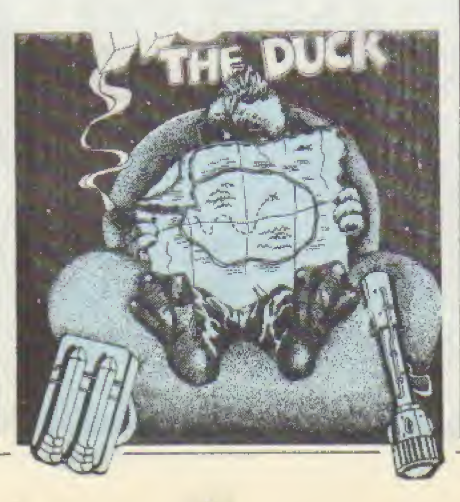
THE MAZE OF GALIOUS

Tableau 2: pour passer la rivière, il faut prendre une poupée située dans une salle au deuxième étage à gauche, puis se placer à droite de la pierre tombale et donner 20 coups de couteaux dans le mur. Au départ du jeu, vous obtiendrez plein d'objets magiques et fort utiles si vous tapez: 4076 TRJ7 UR4F 123N
ULWJ YNOP WLMJ
V9RP
7YTM CIWI S856 D

Tableau 5: pour passer la rivière, se mettre au bord de l'eau et patienter une dizaine de secondes. Des rochers arriveront, il faudra sauter dessus.
Tableau 6: pour accéder à la salle où vit le monstre, passer par l'échelle bloquée par un mur de briques, aller dans le tableau où sont les chauves-souris, les tuer, le mur disparaîtra...
Tableau 10: pour trouver la porte, faire tous les tableaux jusqu'à la sonnerie de la clochette; la porte 10 change de place à chaque partie.
Pour tuer Galious, il faut posséder la croix. Pour l'acquérir, vous devez rentrer dans le monde trois et sortir tout de suite après, ce qui permet d'ouvrir un mur à gauche et de suivre un chemin pour arriver à un tableau où vous tomberez dans le vide pour atterrir sur un rebord. Juste en dessous vous sauterez à la verticale vers la gauche
Les mots de passe (mode qwerty):
1 YOMAR, 2 ELOHIM, 3 HAHAKLA, 4 BARECHET, 5 HEOTYMEO,
6 LEPHA, 7 NAWABRA, 8 ASCHER, 9 XYWOLEH, 10 HAMALECH

METAL GEAR

L'avion: lancer une douzaine de grenades (l'arme avec un viseur en croix).
Le premier char: déposer 11 mines à ses pieds.
La porte après le char: mettre le costume de militaire, attendre 5 secondes sur place et la porte s'ouvrira.
Scorpion: prendre la boussole.
Tuer le Metal Gear: lui lancer des bombes au pied dans cet ordre: D, D, G, D, G, G, D, G, G, D, D, G, D, G, D, D.
Bulldozer: prendre 6 grenades, avancer, en lancer 4 puis reculer et en lancer de nouveau 2.



CHEESE 2

Programme à rajouter au chargeur autoexec.bas, qui permet de faire tourner Cheese 2 en 50 Hertz, et donc sur tous les téléviseurs français:
25 POKE & H9919,0 = POKE & H991A,0

VAMPIRE KILLER

Tableau 12: se mettre sur une des portes noires puis actionner la touche du curseur vers le bas, puis vers le haut. (Il y a 4 étages de ce type avec chacun plusieurs portes).
Tableau 18 (fin): prendre le couteau puis, après avoir tué le premier monstre, se mettre sur le 4ème bloc de pierre à droite, avancer vers le vampire en tirant sur son front jusqu'à sa destruction.

HOWARD THE DUCK

Pour pouvoir nager, il faut faire le tour de l'île où vous vous trouvez; si vous toucher les sables mouvants que vous rencontrerez, vous serez ramené en arrière. Il faudra sauter par-dessus en prenant de l'élan et en tapotant rapidement sur la barre d'espacement, afin de sauter plus haut.
Une fois ce tableau passé, il vous suffira de prendre un objet aux alentours pour rentrer dans l'eau.

TUER N'EST PAS JOUER

Pour changer de tableau, il faut changer d'arme, puis tirer d'un seul coup sur un des ennemis présents sur l'écran et courir sur la droite.

GOONIES

Les mots de passe

1 GOONIES, 2 MR. SLOTH, 3 DOCK GOON, 4 DOUBLOON

ABONNEZ VOUS DES MAINTENANT A :



PROFITEZ VITE DE LA NOUVELLE FORMULE DE MICRO NEWS EN COMPLETANT DES MAINTENANT LE BULLETIN D'ABONNEMENT CI-DESSOUS!!!

****

Je m'abonne a **MICRO NEWS** pour 6 numéros et joins un chèque de **99F**
A retourner à MICRO NEWS, 20 Passage de la Bonne Graine
PARIS 11ème

NOM ______________ PRENOM ______________
ADRESSE ______________________________
____
CODE POSTAL __________. VILLE ______________

POUR L'ETRANGER ET LES D.O.M. T.O.M. 179 FF UNIQUEMENT PAR MANDAT



Copains-pirates

Je trouve votre revue excellente et passionnante, et je compte sur votre compétence pour résoudre ces problèmes :
1/ Pourquoi ne peut-on pas mettre de crayon optique sur le Philips VG 8020 MSX1 ?
2/ J'ai créé un jeu de Formule 1 et tous mes amis voudraient l'essayer. Mais j'ai peur qu'ils en profitent pour le copier ! Comment est-il possible de le sauvegarder en le protégeant du listage ?
3/ Sur mon Philips VG 8020, il y a écrit 80 K de mémoire vive. Sur la notice, 64 K... Pourquoi cette différence ?
Thierry MATHIEU, Nimes.

Il existe un crayon optique de marque SANYO, mais il fut commercialisé en petite quantité en raison de son prix élevé.
Des outils graphiques plus performants sont disponibles comme :
Eddy 2 + CAT pour MSX 1 et Cheese 2 + souris pour MSX 2.
Essayez cette instruction en début de programme :
POKE & HFF89, & HDD : POKE & HFF8A, & HE1
Le programme doit s'exécuter automatiquement, sinon il pourra être listé avant qu'il ne s'installe en mémoire.
Comme tous les MSX 64 K, le VG8020 possède 64 K de RAM et 16 K de vidéo RAM, d'où les 80 K inscrits sur la machine.

Programmes perdus ?

D'abord, je trouve votre magazine excellent. La mise en page est parfaite. Voici ma question : quand j'utilise l'instruction BSAVE, je n'arrive plus à retrouver mes programmes, et l'exécution ne se fait même plus avec l'instruction BLOAD ?..
Pascal BOULANGER, Saint Amand Les Eaux.

Vos programmes sont-ils en basic ou en assembleur?
S'ils sont en basic, l'instruction BSAVE est inutile. Il faut sauvegarder le programme par un CSAVE (K7) ou SAVE (Disk).
En assembleur : BSAVE "nom", &H adresse de départ, &H adr. d'arrivée, &H adr. d'exécution.

Aventurier...

Je tiens d'abord à vous féliciter pour votre magazine qui satisfait pleinement le MSX-maniaque que je suis. Depuis le 13 mai (8), je suis bloqué dans le 12eme tableau de Vampire Killer. En effet, au début de celui-ci, je me retrouve dans un couloir bouclant sur lui-même et apparemment sans issue. Pourtant, ce n'est pas faute d'avoir fouetté allègrement tout ce qui s'y trouve, y compris les murs ! Comment faire pour s'en sortir?
Dans LAYDOCK, à quoi peuvent bien servir les codes donnés à chaque nouveau grade?
Enfin, j'aimerais savoir quelle est la date prévue pour la commercialisation en France des nouvelles Megaroms MSX2 ?
Jean-Michel TOURET, Le Bourget.

***Vampire Killer** : il suffit de se mettre sur une des portes ou trous noirs et de descendre et remonter aussitôt. Vous vous déplacez ensuite sur 4 différents étages. A vous de trouver la bonne combinaison!*
***Laydock** : mystère! Personne ne connaît la signification de ces codes.*

Joysticks

Votre journal est super ! Quels sont les meilleurs joysticks pour MSX (ont-ils des micro-switchs, le tir automatique ?). Le Quick Shot II Turbo peut-il fonctionner sur MSX ? Existe-t-il des jeux de rôles sur MSX 1 et 2 ? Lesquels ?

Vincent DEMAREZ, Beuvrages.
Nous vous recommandons la manette CANON VJ-200, pour sa fiabilité, sa souplesse et son prix. La Quickshot II Turbo ne possède qu'un seul bouton de tir et pose donc un problème dans certains jeux tels Nemesis 1 et 2, Penguin Adventure, Lode Runner, Beamrider etc. Il est toujours préférable d'avoir une manette MSX avec deux boutons à fonctions séparées.
La Quickshot 2 MSX (blanche) possède un tir automatique.
Jeux de rôles : les Passagers du Vent, la Geste d'Artillac, l'Affaire.

Commodore ???

Est-il possible d'adapter un lecteur de disquettes 5"1/4 sur un VG 8235 MSX2 Philips de manière à ce que les jeux du Commodore 64 tournent dessus ?
Dans Rambo Super Special, on trouve un canoë : est-il possible de le prendre, et comment ?
Combien de niveaux y-a-t-il dans Beamrider?
Auriez-vous des conseils pour battre le grand Maître dans Game Master, Yie are Kung Fu 2 ?
Dans Eggerland Mystery 1, pourriez-vous me donner des conseils pour passer le tableau 67 ?
Eric TOURNIQUET, Clermont.

Non, il n'y a aucune compatibilité entre Commodore et MSX.

***Rambo 2** : reportez-vous à MSX NEWS n° 4 où ce jeu est disséqué sur 4 pages!*

***Beamrider** : les niveaux sont infinis.*

***Yie Ar Kung Fu** : le Grand maître est très difficile à vaincre. Essayez donc avec la cartouche Games Master, de Konami, qui permet d'avoir plus de vies et d'accéder au tableau de son choix.*

***Eggerland Mystery 1** : voici un mot de passe qui vous permet d'aller au tableau désiré (100 maximum) : 19. 11. 22. 14. 30. (Validez les symboles correspondant aux chiffres en comptant normalement, en commençant en haut à gauche).*

MSX 1 et 2

Adepte du MSX depuis déjà 5 ans, c'est la première fois que je vois un journal aussi bien fait sur l'ordinateur de mes rêves. Je l'avais abandonné depuis près d'un an, mais je vois que, malgré les mauvaises langues sur sa situation, le MSX vit toujours et semble être plus fort que jamais grâce à vous. Voici quelques questions : d'abord, qu'est-ce exactement que le MSX 2 ? Ensuite, les jeux MSX2 (Super Rambo Special par exemple) peuvent-ils être branchés sur mon ordinateur de la première génération ? Enfin, comment faire partie du club des abonnés de MSX News ?
Dominique HEUDRE, Albert.

Un MSX 2 est un MSX 1 "gonflé". Sa mémoire passe de 64 à 128 K, voire 256 K de RAM (SONY HB - 700 F). Sa vidéo RAM passe de 16 K à 128 K. Son processeur vidéo permet 8 modes d'affichage et une plus grande définition : 512 x 212 en 16 couleurs parmi 512 ou 256 x 212 en 256 couleurs simultanément à l'écran. C'est aussi une nouvelle version du basic Microsoft avec une trentaine de mots-clés supplémentaires, surtout pour le graphisme.
Tous les jeux MSX 1 tournent sur MSX 2 (ou presque) mais pas le contraire, la compatibilité évolutive est ascendante.
Les abonnés reçoivent, de temps à autre, des offres spéciales. Il suffit pour en bénéficier d'être abonné, mais nous ne savons pas encore si nous continuerons cela avec la formule MICRO NEWS.

Du gâteau !

Je vous félicite pour votre revue qui, j'espère, m'apportera beaucoup de renseignements pour me perfectionner sur MSX 2. J'ai besoin aussi d'un coup de pouce de votre part : je suis pâtissier et je voudrais enregistrer toutes mes recettes sur une disquette. J'ai essayé, sans résultat. Je voudrais pouvoir aussi les visualiser en couleur. Pourriez-vous me dire comment faire?
Thierry MILLER, Reims

Si vos recettes n'excèdent pas 500 caractères, vous pouvez utiliser "MSX Home Office" ou "Computer Mates Text", cartouches qui permettent toutes sortes de classements ainsi que le traitement de texte.

Périphériques

Je vous remercie d'avoir placé une page courrier dans votre journal. Les deux seuls reproches que je vous ferai, c'est d'abord de ne vous intéresser presque plus au MSX1, et ensuite de ne pas publier assez de listings de programmes de jeu. Mais à part cela, votre magazine est génial !
Je possède un Sanyo PHC 28S. Est-il possible de faire du traitement de texte avec mon ordinateur ? Avec quelles disquettes, à quel prix ?
L'imprimante Philips NMS 1421 peut-elle fonctionner sur mon ordinateur, et quel est son prix ?
J'espère que vous nous préviendrez lors de la sortie d'une extension 256 K, car avec 128 K, on ne peut pas faire grand-chose !
Laurence HAVARD, Conflans-Ste-Honorine

La plupart des jeux testés sont des jeux MSX 1.
Les listings prennent beaucoup de place mais nous vous préparons une surprise à ce sujet...
Vous pouvez faire du traitement de texte avec votre Sanyo mais seulement avec un programme en cassette, votre ordinateur n'ayant que 32 K de RAM. Nous vous conseillons TEX, de Infogrames.
L'imprimante Philips 1421 fonctionne sur tous les MSX, elle coûte environ 2 000 F.
Une extension 512 K serait en préparation; nous vous tiendrons informés, comme toujours.

Questions...

Existe-t-il un compilateur Basic pour MSX ? Et que pensez-vous de l'imprimante couleur SONY PRNC 41 ? Je voudrais aussi savoir si le logiciel de création graphique EDDY 2 permet de réaliser des animations graphiques utilisables en Basic. Longue vie à votre magazine !
Philippe PETILLON, Paris

Il n'y a pas de compilateur Basic MSX en France.
La Sony PRN-C41 est idéale pour les petits travaux type listings et petits graphismes. C'est une table traçante, elle est donc très lente en dessin (point par point) et en texte, sa vitesse n'est que de 6 CPS. (La Canon T22.A a une vitesse de 60 CPS). Une animation des dessins créés avec Eddy 2 est possible en créant un programme d'animation en Basic.

Ma parole !

Pourriez-vous me donner des précisions sur les synthétiseurs vocaux ? Reproduisent-ils tout ce qui s'inscrit à l'écran ? Une fidèle lectrice qui suit votre magazine depuis le premier numéro !
Valérie RETY, Auxerre.

Le synthé vocal de Techni-Musique se programme en code phonème : chaque lettre possède un code de caractère, que l'on enchaîne pour former un mot ou une phrase.

Toujours en retard

A l'aide ! Dans Penguin Adventure, comment arriver à temps? Je l'ai fini 22 fois, mais je suis toujours en retard !
Pour The maze of Galious, comment appelle-t-on le grand démon de chaque monde ? J'ai beau entrer le code, cela ne marche jamais ! Faut-il un objet spécial ?
Pourquoi Arkanoïd ne fonctionne-t-il pas sur mon VG 8020 ? (j'ai essayé 3 cassettes différentes !).
Pourriez-vous me donner l'immatriculation de la BMW de "Vera Cruz", je n'arrive pas à avancer dans cette affaire !
Tony HULOT, Lucé.

***Penguin Adventure** : il faut collecter le maximum de cadeaux et prendre tous les passages (Cf MSX News n° 3).*

***Maze of Galious** : tapez votre code en mode qwerty et appuyer sur la touche return (les lettres ne s'affichent pas à l'écran, c'est normal).*

***Arkanoïd** fait partie des programmes ne fonctionnant pas sur le VG8020, dont l'implantation mémoire se trouve "décalée" dans certains cas. Essayez l'instruction suivante avant le chargement normal : POKE & HFFFF, & HAA puis return.*

***Vera-Cruz** : les chiffres sont donnés par un témoin. Vous trouverez les lettres en les tapant une par une, de A à Z.*



VENTES

Vends **lecteur de disquettes MSX HBD-50** + jeux. Le tout : 1500 F. **Contacter Fabrice au 94 36 23 31 (Toulon).**

Vends **Maze of Galious** 200 F, et cherche contacts pour échanges : NO-NAMED, BASKET MASTER, Animal Wars, Livingstone Supongo, etc.
Tel 91 64 57 38 (ap.20h). Marseille.

Vends **jeux originaux MSX,** Jet Bomber (disc) à 100 F, Taï Pan à 90 F, Winter Games à 90 F, Unbelievable (Knight Lore, Alien 8, Gunfriht, Nightshade) à 120 F. Le tout 350 F ou échange contre cassettes originales. **Tel 62 07 01 82 (ap.19h).**

Vends **Yamaha Y15-503F 32 Ko** + synthétiseur SFK01 + clavier YK01 + cartouche Musique Composeur + lecteur K7 Sony : 2000 F. Jeux : Gostbesters, Rollerball, Hyperolympics 2 : 300 F + livres MSX. Tout peut être vendu séparément. **Billy Noel, tel 80 97 11 41.**

Vends **ordinateur VG5000 Philips** + 2 extensions VG5216 VV0031 + accessoires, manette de jeu, 5 jeux, 2 livres jeux, guide et documentation. Etat neuf. **Prix : 1500F.M.PIGNOTt el 46 56 08 72.**

Vends **MSX2 Sony HBF700F 256 K,** drive, lecteur K7, joystick infrarouge, souris, jeux et disks vierges. **Le tout bradé à 2000 F.**
Tel 64 93 08 11 (ap.18h). Demander Fabien Psi. Matériel encore sous garantie. Urgent.

Vends **MSX Yeno DPC 64** avec jeux, nombreux manuels et magneto K7. Prix 690 F. **Tel 46 42 28 57 (Haut-de-Seine à Châtillon).**

Affaire ! **Vends Sanyo PHC 26** + lecteur de cassettes + logiciels : l'ensemble 2000 F.
Tel 47 66 27 19 (ap.18h30).

Vends **Philips VG-8020** cause double emploi, an parfait état avec moniteur, lecteur K7, cables, livres, cartouches, le tout pour 1800 F ou échange contre moniteur couleur MSX2 ou imprimante PRN M09 ou NMS 1431. Contacter Cheam, 1e rue du Javelot 75013 Paris. **Tel 45 83 25 89 (16-19h).**

Vends **Philips MSX II VG-8235,** lecteur de disquettes incorporé, lecteur de cassettes Philips VY-0030, imprimante Philips WV-0030, moniteur couleur moyenne résolution Philips CM-8535, le tout en état quasi neuf. Donne avec très nombreux jeux et accessoires. **Prix de vente : 4000 F. Contacter Mehdi au 43 43 82 87 (toutes propositions étudiées).**

Vends **ordinateur MSX1 (48 K RAM),** lecteur de cassettes, moniteur monochrome, cables, 2 cassettes, revues, joystick. Le tout, 1200 F. Garantie valable jusqu'en Novembre 87. David MONARD, 3 rue de la Poste 91740 Pussay. **Tel 64 95 27 46 (ap.18h).**

Vends **ordinateur 8235 MSX2 : 2400 Francs.** Moniteur ambre : 1000 F. SFGO5 : 900 F. Logiciel DMS1 MK2 16 pistes : 1000 F. Jeux, souris, joysticks, docs, disquettes, péritel. **MICHEL, tel 39 13 43 47 (ap.18h).**

L'Atelier Musique et Informatique vend **2 configurations MSX en très bon état** à 3500 F chaque.
CX5M Yamaha avec SFG 01 Midi, soirt avec un clavier YK 10 et un logiciel, soit avec 4 logiciels. Expédition assurée pour la province. 56 avenue Guillebaud 92160 Antony. **Tel (1) 46 68 28 28.**

Vends **Canon V20** + magnéto Philips + joystick + 10 jeux + livres + basic. Le tout 600 F seulement. Tel 56 44 40 12.

Vends **Yamaha CX5M** + clavier musical YK10 + composeur musical + programme registration DX7 YRM 103. Le tout 3500 F. Urgent. Cyril Tourtzevitch 6 chemin de l'Ile 34150 Gignac. **Tel 67 57 91 09.**

Vends **Philips MS-X2 avec lecteur de disquettes intégré,** nombreux logiciels utilitaires et jeux, joystick, souris, livres, manuels, magazines. **Le tout 2400 F. Tel 60 10 22 66 (ap.18h).**

Vends **MSX64 Ko, joystick, Data,** Nemesis, Penguin Adventure,AthleticLand, Space Walk, Demo (musique, dessin, escaliers), programmes, revues. **Cédé pour 1500 F au lieu de 2500 F prix actuel.** Très bon état. Thierry Garcia, 3 rue de l'Aeropostale 86000 Poitiers. **Tel 49 58 09 81.**

Vends **Philips VG 8020, lecteur K7,** moniteur couleur Philips CM8521, joystick, 3 cartouches, 30 jeux K7, doc, livres, revues. Le tout 2500 F. à débattre. Raphael KOWALSKI 4 impasse des Tilleuls 57600 Schoeneck.
Tel 87 87 58 97 (ap.18h).

ECHANGE & RECHERCHE

Cherche **extension mémoire de 32 ou 64 K** pour Yamaha CX5M. Urgent ! Patrick GRIMM 20 rue de Rimbach 68500 Jungholtz. **Tel 89 76 46 14.**

Recherche **logiciel MT BASE en cartouche.** Faire propositions à M.LUCAS, BP 90 91100 Corbeil.

Recherche **possesseur MSX1 pour échange logiciels sur K7.** Ecrire à Alexandre SACHETTO 14 rue Agricol de Roussel Lot. Le Roberty 84130 Le Pontet.



Cherche **logiciel de recherche d'adresses de programmes** sur K7 pour MSX. JP Leroy, 11 rue Neuve Des Boulets 75011 Paris, **tel 43 72 02 70.**

Echange **jeux sur cartouches et disquettes pour MSX1 et MSX2.** Contacter G.LAINE, **tel 46 28 74 89 (seulement dans Paris).**

NOUVEAU

COMMANDEZ VOTRE CONSOLE DE JEUX SEGA®

OUT RUN — 269 F

La meilleure simulation de conduite que vous connaissez tous.



990 F

LA CONSOLE

avec 2 poignées + 1 jeu



CHOPLIFTER — 219 F

A bord d'un hélicoptère sauvez des otages derrière les lignes ennemies.

449 F

PISTOLET INTERACTIF

avec 3 super jeux de tir dont



GHOST HOUSE — 169 F

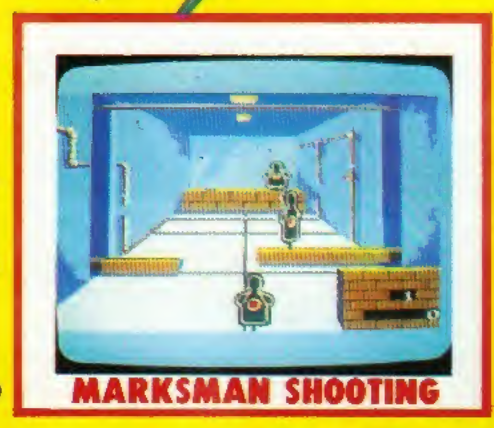
Dans la demeure de Dracula cherchez le trésor, mais attention aux fantômes.

AUTRES JEUX

169 F
- F16 FIGHTER
- MY HERO
- TEDDY BOY
- GHOST HOUSE
- TRANSBOT
- SUPER TENNIS
- GANGSTER TOWN
- GREAT GOLF
- PRO WRESTLING
- QUARTET
- SECRET COMMAND
- SHOOTING GALLERY
- THE NINJA
- WONDER BOY
- WORLD GRAND PRIX
- WORLD SOCCER
- ZILLION

219 F
- ACTION FIGHTER
- ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
- ASTRO WARRIOR/PIT POT
- BLACK BELT
- CHOPLIFTER
- ENDURO RACER
- FANTASY ZONE

269 F
- MISSILE DEFENSE 3D
- OUT RUN
- ROCKY
- SPACE HARRIER
- ZAXXON 3D



MARKSMAN SHOOTING

Entraînement au tir dans les conditions des agents du FBI.

BON DE COMMANDE

Nom ______________________ Prénom ______________

Adresse ______________________________________

______________________ Tél. ______________

Ville ______________________ Cd Post. ______________

Ci-joint chèque à l'ordre de MSX VIDEO CENTER
(Délai de livraison rapide)

Je vous commande:

☐ Console SEGA 990 F
☐ Pistolet interactif + 3 jeux 449 F
☐ Cartouches de jeux : ______________

☐ Frais de port console : 50 F
☐ Frais de port pistolet et (ou) cartouches : 30 F

TOTAL: ______________

A remplir et à retourner accompagné de votre règlement à: MSX VIDEO CENTER, 89 bis rue de Charenton 75012 PARIS

MONITEURS PHILIPS: LA PERFORMANCE.

HCM

La performance des moniteurs PHILIPS, c'est le souci de la qualité à tous les stades de la production, dans le choix des matériaux, des composants, dans la rigueur des contrôles de qualité.

La performance des moniteurs PHILIPS, ce sont les plus de sa gamme : – lisibilité et netteté de l'image, – meilleur contraste et lecture plus confortable grâce à leur dalle sombre, – image optimale en tout point de l'écran grâce au focus dynamique, – sortie audio pour programmes générateurs de sons, c'est la fiabilité de technologies et composants développés et produits par PHILIPS, c'est enfin la prise en compte des aspects ergonomiques dans leur réalisation (selon les modèles, différents types de phosphore, commutateur monochrome, support inclinable...

La gamme de moniteurs PHILIPS, la garantie de tirer le meilleur parti de votre ordinateur.
4 moniteurs couleur : • 4 résolutions différentes • 3 compatibles IBM • 1 compatible cartes graphiques couleur (CGA → PGA).
4 moniteurs monochromes : • 3 types de phosphore • 1 compatible IBM.

PHILIPS

C'est déjà demain

